

Crónicas de Aurantia

El espacio es frío y peligroso

Sergio Tapia

SERGIO TAPIA

Crónicas de Aurantia

El espacio es frío y peligroso

REGISTRO
Registro:
M-002892/2007
M-006229/2015

Septiembre 2014 – v4

SERGIO TAPIA

Mundo Nemeron

Demonios & Profetas

Crónicas de Aurantia

LIBRO I

LA CIUDAD ROJA

1

"*Cuando la tierra sea teñida de sangre, el lobo aúlle y los muertos se alcen contra los vivos, sabrás que ha llegado el final de tu era*."

Extractos del sura 44, versículo 821. Upanishads Sanatana Dharma

Las últimas luces crepusculares apenas habían empezado a acariciar los rojizos y desgastados ladrillos de adobe de la anciana muralla, cuando una brisa reseca se alzó sobre la llanura polvorienta arrancando, con una garra invisible, el polvo y los guijarros sueltos de los arcanos muros. A lo lejos, truenos y relámpagos vibraban amenazantes, como un aviso... Era una terrible tormenta, aún lejana, que acabaría de arrasar todo a su paso y no produciría ni una sola gota de agua.

Momentos después la brisa enmudeció, pero era sólo apariencia, como si una bestia contuviera el aliento previo a un ataque amenazador y, por un momento, de nuevo un silencio lúgubre se adueñó de los ruinosos palacios de la Ciudad Roja. Entre tanto, el firmamento se iba poco a poco enlutando de un gris melancólico, como un sudario sombrío y frío que se hubiera adueñado de las vastas tierras de aquel desierto, cubriéndolo de tinieblas.

Viejas estatuas y columnas semienterradas serpenteaban por las calles y plazas atiborradas de edificios ruinosos y mutilados, construidos con piedras de tonalidades ocres. Matices que tantos siglos antes habían dado su nombre a la ahora ciudad muerta. Aquel lugar maldito antaño había sido un vergel de vida y alegría en un tiempo muy anterior al reino de la oscuridad, cuando su nombre era respetado en las cuatro esquinas de Nemeron. Pero todo eso había cambiado, ahora tan sólo el correr del viento, a través de sus oquedades, rompía su silencio sepulcral, produciendo la sensación de lamentos de los difuntos asesinados y nunca sepultados que, cual granos en la arena en el desierto, salpicaban con sus huesos blanqueados los estratos inferiores de la ciudad. Tarde o temprano, el desierto terminaría de tragarse aquella urbe olvidada, consumiéndola bajo sus arenas en un olvido perpetuo.

Como un espectro, como un mal sueño, una silueta encapuchada

de gris y rodeada de un aura neblinosa, envuelta en un manto del color ceniza y portando un cayado alto, emergió de entre una de las grietas de unas ruinas. Aquel espectro avanzó silencioso y tétrico por la tierra reseca rumbo a la oscuridad creciente del horizonte, ¿acaso las tinieblas lo habían despertado?

Aquella figura podría haber helado la sangre de cualquier hombre cuerdo, pues aquel que había despertado de entre los muertos no era un hombre. Allí, en medio de la soledad más absoluta, frente a los rasgados muros y ruinas de la Ciudad Roja, se abría un desierto infinito tan áspero y desolado como las garras de la muerte.

El espectro se agachó y hundió su mano pútrida en la cálida arena, tomando para sí un poco de aquel desierto sombrío, luego se alzó y su mano espectral se abrió dejando escapar el finísimo y sedoso polvo, al son de la lastimera brisa.

Tras aquella macabra ceremonia, la sombra volvió a ocultar su mano entre los pliegues de su roído manto y, sin tan siquiera volverse atrás, penetró con paso raudo rumbo a las crecientes dunas orientales. Una vez más, la muerte volvía a andar con pies de hombre y se arrastraba libre por la faz de Nemeron.

Aquel vagabundo de la noche eterna avanzó bajo la oscuridad sin estrellas, rumbo a las lejanas montañas. Más allá del desierto, la Gran Dorsal ejercía de barrera natural entre el viejo mundo y el nuevo. Fuera de su protección, el desierto era dueño y señor. Tras sus infranqueables cordilleras, un mundo de verdor y vida se abría y aquel espectro podía sentirlo y ansiarlo.

La sombra tardaría aún meses, o tal vez años, en alcanzar la seguridad de aquellas montañas. Aun así, el destino estaba escrito y, para bien o para mal, sería parte del destino que ayudaría a cambiar para siempre la faz del universo conocido.

EL CAZADOR

2

“Miré al horizonte enrojecido y escuché una voz atronadora que clamaba mí nombre. Era el padre de todas las cosas, que me anunciaba la llegada del Ungido, el Profeta liberador tan largamente anunciado.”

Extractos del sura 44, versículo 881. Upanishads Sanatana Dharma

Al abrigo de la Gran Dorsal se extendía un Bosque Oscuro encerrado en las profundidades de un gran valle, que se abría a la sombra del gran monte Dag-Guiora. Bosque Oscuro era una espesura frondosa y exuberante de pinos, encinas y robles que se entremezclaban con los primeros colores del invierno. La primera nevada de la temporada había llegado, tiñendo de un blanco pálido las copas de los árboles y los tejados de las casas de la aldea de los montañeses.

Aquel humilde villorrio se aposentaba en las cercanías de la falda del gran monte, a muy pocas leguas del comienzo del glaciar que cubría parte de las cumbres cercanas de la Gran Dorsal.

La gran montaña, Dag-Guiora, era la cumbre más elevada de la Gran Dorsal. Estaba coronada y cubierta por nieves perpetuas y sus grandiosas proporciones la habían convertido en un elemento sagrado dentro de la mitología animista de las gentes que poblaban aquellas latitudes. Aquella montaña era una deidad omnipresente, juez y parte, su fuerza e importancia cedió su nombre al río que partía el valle en dos, al propio valle y al resto de la región. Por ello, las gentes que habitaban aquellas tierras eran conocidas como los Dag o montañeses.

Aún era noche cerrada en la aldea de los Dag cuando el portón de la choza de Noah, el cazador, se abrió dejando caer algunos copos de nieve acumulados en el tejadillo durante la última ventisca. Aún no había amanecido, pero tiempo era ya de salir a por el sustento. -“Las mejores presas no esperaban a los perezosos” -se decía Noah.

Noah era un hombre alto y fuerte, de rasgos orientales y largo bigote azabache. Era un hombre rudo, un cazador curtido en las inclemencias del tiempo y acostumbrado a sobrevivir en situaciones muy complicadas.

El cazador llevaba un atavío de pieles curtidas e iba armado con un machete, un arco y un carcaj de cuero colmado de flechas de punta de piedra.

Cansado y aún aturdido por la madrugada y el intenso frío, Noah se deslizó entre la espesura nevada con confianza y seguridad, dejando atrás el calor del hogar e internándose en el bosque en busca de una presa de sangre caliente. Entre tanto, su esposa Tera le aguardaba en la choza familiar ocupada, como siempre, en sus quehaceres diarios.

Tera era una flor delicada de cabellos negros y brillantes y cuerpo fino y elegante, una belleza de rasgos orientales, al igual que todas las etnias foráneas del Dag-Guiora. Noah y ella se conocían desde que eran niños, realmente, eran primos por parte de padre, al igual que muchos otros. La endogamia era común en la zona debido al aislamiento. La población local escaseaba y una tribu podía pasar años sin relacionarse con otros individuos que no fueran de su mismo clan.

Siempre había existido un vínculo indisoluble entre Noah y Tera, un sentimiento de amor y respeto que les había llevado a unirse en matrimonio años atrás, sin embargo, los dioses jamás les habían bendecido con la gracia de tener hijos y ese pesar siempre los había hecho ciertamente tristes y desdichados, dentro de una comunidad cuyo mayor logro era la supervivencia y la procreación.

Las cosechas no habían sido buenas aquel año y las provisiones escaseaban. Muchas veces la supervivencia dependía de la pericia cinegética de los clanes familiares, pero la caza no abundaba por aquellas tierras. Era época de hibernación para la mayoría de especies salvajes de la zona y un pedazo de carne que llevarse a la boca era un bien preciado y escaso.

Noah y otros cazadores de la aldea habían aprendido a sobrevivir buscando en las madrigueras y en los agujeros de los animales dormidos. Sabían que esta práctica les podría esquilmar las especies de su entorno en muy poco tiempo pero, cuando el hambre aprieta, la ética o la previsión no es una opción.

Sin embargo, aquel día Noah había tenido suerte, había encontrado el rastro de un joven venado, sus huellas aún permanecían claras en la nieve fresca. Con paciencia y pericia, el cazador se internó por los senderos de una colina arbolada al oriente de la aldea. Pero justo cuando las primeras luces del día iban tímidamente ocupando su lugar, algo sobresaltó al cazador. El firmamento se llenó de aves que huían hacia oriente como sabedoras de una amenaza velada para Noah y los suyos.

El experimentado cazador receló del bosque y agudizó sus sentidos al máximo. ¿Qué estaba pasando? Poco después, un rumor llenó el ambiente y decenas de roedores y otras bestias menores salieron de sus madrigueras corriendo rumbo a la misma ruta que las aves.

Noah quedó paralizado por el terror, no podía entender qué estaba

ocurriendo. Cuando, súbitamente, sonó una gran explosión, como un rugido ensordecedor que mordiera los oídos del cazador. Tras el atronador estallido, una columna de fuego recorrió el horizonte cercano levantando árboles y arrastrando una descomunal cortina de fuego y hielo a su paso. Parecía como si un dragón estuviera devorando el mundo.

Las fuertes vibraciones provocadas por la explosión iniciaron una avalancha en las estribaciones del desfiladero que hacía las veces de puerta al valle. El terrible alud fue rápido y mortífero dejando, en pocos segundos, aislada la aldea del resto del mundo.

Aterrorizado, Noah dio media vuelta y echó a correr rumbo a la aldea, su mente aturdida sólo podía pensar en Tera, su joven esposa. Mientras corría en estampida, Noah se percató de que muchos otros cazadores que, al igual que él se habían internado en el bosque, le imitaban corriendo rumbo a sus hogares.

Confundidos y asustados, los aldeanos que permanecían en la aldea salieron de sus chozas, concentrándose en un monolito que marcaba el centro del poblado.

Poco tiempo después, la cortina de fuego y nieve se detuvo a pocos metros de la aldea. Una barrera de hielo de varios metros de alto se había erigido en forma de muro haciendo las veces de barrera entre la aldea y el resto del bosque.

Poco después, un vapor de agua neblinoso y cargado lo inundó todo. Aquel vapor era fruto del rápido deshielo de una de las lenguas del glaciar consumida durante la explosión. El terror poseyó a las gentes de la aldea helando su sangre.

Gedeón, uno de los ancianos y jefe de la aldea, trataba de calmar los gritos y sollozos de desesperación alzando la mirada al cielo pétreo e invocando protección y ayuda a los dioses y antepasados benefactores.

Gedeón era un anciano cazador viudo y sin hijos, de barbas y greñas canas, que ostentaba, desde hacía diez años, el cargo de Jefe de la Tribu. Era él quien presidia la reunión frente al monolito de piedra… Antes de que Gedeón terminara su oración, todos los cazadores que venían del bosque comenzaron a unirse al grupo ya congregado.

Cuando Noah alcanzó el monolito, su mujer Tera ya estaba reunida con el resto del pueblo esperándole. Cuando el cazador llegó la abrazó cubriéndola con sus poderosos brazos en señal de protección. Parecía no faltar nadie… juntos, como un clan, elevaron sus voces al firmamento aplicando retahílas memorizadas. Tras la oración de Gedeón, los hombres del pueblo se reunieron en la choza comunal y

las mujeres regresaron a sus chozas con los niños, ya que aquellas reuniones estaban vetadas para ellas.

La choza comunal, o Gran Casa, era la choza más grande y más antigua de la aldea. Siglos atrás, cuando los Dag alcanzaron el valle tras su éxodo de las tierras, ahora desérticas al occidente de la Gran Dorsal, la Gran Casa fue el primer edificio construido en su nuevo hogar. Desde entonces, hasta ahora, la Gran Casa había hecho las veces de templo, sala de reuniones y símbolo de unión de todo el pueblo de los montañeses. Se trataba de un edificio construido en madera tratada con una resina especial elaborada por los Dag, que estos llamaban Guantum, que le daba un color verduzco y un olor fuerte. Aquella secreta mistura había conseguido preservar la madera durante siglos.

Todas las chozas de la aldea se asemejaban o trataban de imitar las formas de la Gran Casa: tejado triangular y elevado, estructura alargada aposentada sobre zancos de sólida piedra para evitar la entrada de roedores o cualquier otro tipo de alimaña no deseada. En su interior, era confortable. La tarima del suelo daba paso a bancales y variados estantes que cubrían las paredes, repletos de estatuas de bronce de todas las formas y tamaños, en honor a los muchos antepasados y dioses.

En el centro de la sala había una cavidad de piedra sobre la que se aposentaba una gran olla ritual de bronce y, sobre esta, una oquedad daba paso a una chimenea que coronaba el tejado. La olla permanecía encendida todo el invierno, alimentada, constantemente, por los ancianos de la aldea, nivelando la temperatura de la Gran Casa.

Poco a poco los hombres de la aldea se descalzaron y fueron tomando posición sentados de piernas cruzadas en el suelo en torno a la olla ritual. Todos a la misma altura, todos en respetuoso silencio.

- Debemos buscar la causa de lo ocurrido –dijo al fin Gedeón. El jefe debía romper el silencio primero, esa era la costumbre -Los dioses han querido llamar nuestra atención hoy. Es necesario escucharlos.
- ¿Y si fuera un aviso? –replicó Noah mirando con frialdad a su tío Gedeón.
- ¿A qué te refieres? –le interrogó Gedeón ante la mirada atónita de sus paisanos. Era raro que un guerrero tan joven interviniera en medio de las deliberaciones del consejo
- Vi cómo se alzaba un muro de hielo tras la explosión, vi el humo del fuego tras ese muro, ¿no podría ser que los dioses no quisieran que avanzáramos más allá de la colina oriental?

- Y, ¿cómo sobreviviremos si no? –dijo Gedeón –Sabes bien que sólo podemos vivir si accedemos a esas tierras de caza, ¿acaso crees que los dioses quieren que muramos de hambre?
- Lo ignoro. Sólo trato de dar una interpretación a lo sucedido. –Noah sintió los susurros de los otros montañeses a sus espaldas.
- Sin la zona oriental no tenemos caza, no tenemos carne, sin eso nuestra gente morirá de hambre. Esa no puede ser la voluntad de los dioses, mi querido Noah –sentenció otro de los ancianos que llevaba la cara pintada con trazos azulados y blancos.
- Debemos organizar una partida de exploradores y marchar hacia los límites de la colina oriental, debemos averiguar qué hay tras el muro. –Gedeón parecía totalmente decidido y no parecía querer más replicas. Tras sus palabras, Gedeón azuzó más el fuego bajo la gran olla ritual. Así pues, aquella misma mañana una partida de cazadores salió de la aldea rumbo al muro de hielo en torno a la arbolada colina oriental.

LOS NÓMADAS

3

"En aquel tiempo muchos eran los pueblos que moraban dentro y fuera de la dorsal. Llegando a ser sus gentes tan numerosas como los granos de arena del desierto…"

Extractos del sura 44, versículo 900. Upanishads Sanatana Dharma

Los aramitas eran un pueblo altivo y orgulloso, nómadas del desierto, diestros en el arte de la caza y el pastoreo y, según se comentaba, los aramitas eran un linaje tan antiguo como la misma civilización de Nemeron. Por este y otros motivos, se decían a sí mismos: "el pueblo elegido".

Como otros pueblos del desierto, los nómadas aramitas transitaban y pacían sus rebaños en torno a los pocos oasis que quedaban en los Pasos de Frontera. Allí, en los últimos vergeles, en la linde misma del desierto profundo, montaban sus orgullosas y ornamentadas jaimas, siendo capaces de constituir, en pocas horas, una verdadera ciudad donde antes sólo había habido polvo y arena.

El término "Pasos de Frontera" era utilizado para denominar a las vastas tierras y rutas por las que transitaban los nómadas al oeste de la Gran Dorsal. Se extendían justo en los límites exteriores, entre la Gran Dorsal y el desierto profundo. Aquellas tierras yermas y desoladas, donde la fauna y la flora escaseaban y el agua era un lujo insuficiente, habían sido el hogar de aquellos nómadas durante generaciones y, a pesar de la adversidad, los pastores aramitas eran buenos conocedores del terrero y los guardianes de una red de grutas y pozos de agua secretos que les proveían de una ventaja táctica incuestionable sobre el terreno.

En aquel tiempo, la tribu de los aramitas era consciente de que la Gran Dorsal les vedaba. Al lado opuesto de los Pasos de Frontera se encontraba un mundo fresco, verde y húmedo. Pero jamás se habían propuesto abandonar la majestuosa sobriedad de aquellas tierras desoladas, pues eran felices en ellas y se conformaban con la suerte que el creador les había deparado.

A parte de ser grandes pastores, eran también espléndidos cazadores. Ninguna otra tribu beduina del desierto se acercaba a su destreza en el arte de la caza.

Los aramitas usaban la cerbatana a lomos de sus temidos camellos estilizados, de patas altas y pelaje albo, a los que llamaban meharis.

Aquella era una raza única, criada con primor y celo durante siglos. Su adiestramiento, así como su parentesco y selección, era uno de los secretos más preciados de la tribu, tan sólo comparable con su amor por la cetrería; el cuidado de los halcones y su uso en la caza era otra de las grandes debilidades de los clanes nómadas de los Pasos de Frontera.

Los meharis eran montados por la familia del patriarca y sus más allegados, el resto de cazadores y pastores de la tribu tan sólo podía usar las castas más inferiores de camélidos: los dromedarios y camellos mestizos, típicos de aquellas regiones.

Durante más de tres décadas, Jacob había sido el Patriarca de la tribu y ahora, a la edad de ciento veinte años, viejo y cansado, se preparaba para su último viaje. Su jaima se aposentaba en las inmediaciones occidentales del colosal monte Dag-Guiora, la tienda del patriarca estaba rodeada por el resto de tiendas de la tribu y sus rebaños y las hogueras anunciaban ya la proximidad del almuerzo.

Un imperturbable azul en el horizonte era tan sólo interrumpido, intermitentemente, por el suave devenir de humo de las hogueras mientras una brisa vespertina animaba el corazón de los hombres y bestias. En aquella ocasión, el campamento se encontraba enfrentado al desierto profundo, bien resguardado de sus inmisericordes temperaturas por la proximidad de la cordillera. Allí, ante la majestuosidad de la sagrada montaña, el patriarca Jacob había aposentado por última vez el estandarte negro con franjas verdes, que era la insignia de los aramitas.

A la llamada del Patriarca, Esaú y Zebulón entraron en la jaima de su padre, el patriarca Jacob. Esaú entró primero, era el primogénito y el más altivo. De constitución delgada, alto, con el rostro y el cuerpo fibroso, largas y puntiagudas barbas castañas y rizadas, Esaú, tenía la mirada fría y calculadora. Su presencia imponente chocaba diametralmente con la de su hermano Zebulón, que le siguió despacio y con algo de miedo.

Zebulón era todo lo contrario que Esaú, era gordo, torpe y bonachón, físicamente no podían ser más dispares, muy al contrario que su hermano, lucía unas barbas y greñas brunas y rizadas del color del carbón y una piel oscura, brillante y lustrosa. Aquella diferencia entre las fisonomías de los hermanos se debía en gran medida a que, aunque compartían padre, ambos hermanos tenían diferente madre.

Mientras, uno y otro lucían túnicas modestas de paño correoso de color tierra, endurecidas con grasa de dromedario y decoradas a rayas ambarinas simétricas y unas modestas sandalias acordonadas por los tobillos, tal era la indumentaria típica de los pastores nómadas que

poblaban los Pasos de Frontera. Pero, como elemento diferenciador, Esaú lucía con orgullo un cinto dorado, aunque algo carcomido por el uso, le distinguía en su condición de primogénito, como heredero y legítimo sucesor de su padre, el viejo Jacob. Este ornamento había pasado de padres a hijos primogénitos durante siglos. Se decía que aquel cinto magnífico había sido un regalo del mismísimo Dux de Ciudad del Lago a la corte del Patriarca de los aramitas por sus servicios durante una guerra ya olvidada pues, en un pasado muy remoto, los aramitas estuvieron al servicio de los altos caballeros de la ciudad de Ciudad del Lago al oriente del mundo.

Mientras Esaú era hijo de Ashira, esposa de Jacob, Zebulón era hijo de una de las concubinas de Jacob, una esclava gorda y mañosa llamada Amará, que Jacob había adquirido a buen precio en el mercado de esclavos del Sur en la populosa ciudad de Bastión del Desierto, al sur de los Pasos de Frontera, unos veinte años atrás.

Jacob se enamoró perdidamente de sus carnes rollizas y de sus inmejorables estofados dejando, muy pronto, vacía la alcoba de su siempre malhumorada esposa Ashira, que siempre guardaba algún reproche o desprecio para su insigne esposo, quizás con ánimo de llamar su atención pero, esta actitud, había terminado por alejarlos definitivamente. Según las malas lenguas, la relación entre ambas mujeres había sido siempre nefasta, conduciendo, en más de una ocasión, a la desesperación del viejo Jacob. Aunque esto ya se podía suponer… según un viejo dicho del desierto: “*El que con muchas mujeres se casa o es un loco o le sobra la paciencia…*”

Esaú siempre había ejercido preponderancia sobre su hermano, inducido por su más que asimilada condición de heredero. Desde siempre, Zebulón se había visto sometido a todo tipo de humillaciones y vejaciones por parte de su hermano mayor y de su panda de salvajes seguidores (los descendientes de otras antiguas líneas patriarcales, que constituían, de alguna manera, la nobleza aramita), sin duda, estimulado por la rabia materna, que siempre le malmetió contra su hermano y la madre de este. Sin embargo, muy sorprendentemente, la presión de Esaú no había afectado al sentido de la responsabilidad y del trabajo de Zebulón.

Zebulón resultó ser lento pero muy sesudo, perseverante y un gran conocedor de la ciencia de las estrellas que guiaban las marchas nocturnas de su pueblo, además de un sabio curandero de hombres y bestias, como antes lo había sido su padre Jacob.

Ya siendo un adolescente, Zebulón se convirtió en el ojo derecho y orgullo del anciano patriarca, que se veía reflejado en él. Con el tiempo, Zebulón fue ganándose, poco a poco, el cariño y el respeto de

todos los miembros de la tribu, lo cual no hizo sino enfurecer aún más si cabe, a su celoso hermano primogénito.

Esaú, a diferencia de Zebulón, dedicaba sus días a la caza y al rastreo. Con el tiempo se había convertido en el caudillo de los exploradores que defendían a la tribu de las amenazas y agresiones de los grandes depredadores y las tribus rivales. Aparte de la cerbatana, era hábil con la lanza, la espada corta y con la honda, y aborrecía de las artes del pastoreo o la sanación, como su hermano menor.

A diferencia de lo que ocurría con Zebulón, la gente temía la ira de Esaú. El primogénito del patriarca Jacob se sentía muy a gusto proporcionando esa sensación. Como tantos otros antes que él, Esaú cayó en el error de confundir temor con respeto, llegando a parecer más un soldado o un príncipe de una tribu guerrera, que el primogénito del patriarca de una tribu de pastores.

Aunque tenían más hermanos, Esaú y Zebulón eran los primeros de las dos ramas patriarcales y, por tanto, en ellos era depositada la administración de los asuntos de la tribu.

La llamada a consultas era algo habitual. Jacob había ido poco a poco delegando más y más funciones en sus hijos a medida que se hacía viejo. Sin embargo, una llamada a una hora tan temprana no era nada común. En los últimos meses, el estado de salud del anciano patriarca se había deteriorado considerablemente y ambos hermanos sabían muy bien la razón por la que habían sido convocados aquel día a la jaima de su padre.

Jacob se moría y era hora ya de confirmar un nuevo sucesor. A diferencia de otras ocasiones en las que se había producido el rito de la unción, por primera vez, en decenas de generaciones, dos y no uno eran los llamados a la tienda del patriarca. Aquel era un hecho tan insólito que no hizo sino aumentar la expectación de la tribu y la tensión entre Esaú y Zebulón. Tensión que se palpaba en las miradas inquietas de los aramitas, según se aproximaban ambos hermanos a la jaima patriarcal.

Entraban dos, pero sólo saldría un Patriarca asiendo el cayado sagrado.

Cuando los dos hermanos entraron se encontraron una atmósfera enrarecida. El incienso inundaba el ambiente y apenas corría el aíre fresco o entraba la luz. La estancia estaba salpicada de tapices, alfombras y velas que iluminaban tenuemente el habitáculo central o Samit.

Esaú y Zebulón avanzaron a través del Samit, donde tantas veces habían compartido la ceremonia del té con su longevo padre, hasta la estancia donde el anciano yacía en su camastro cubierto por suaves

sedas y profusos almohadones bordados.

A modo ritual, enlutadas y con la cara cubierta por un velo, las madres de ambos hombres aguardaban a cada lado del lecho donde yacía el moribundo.

Ashira aguardaba en silencio y erguida a la diestra de Jacob, mientras Amará lo hacía, de rodillas y entre llantos, a la izquierda del moribundo. De repente, un sirviente apareció medio encorvado y en silencio, alimentando un incensario de bronce para luego, a los pocos instantes, desaparecer sin hacer ruido.

Jacob entreabrió los ojos percatándose de la proximidad de sus dos hijos mayores. Con gran esfuerzo, levantó un brazo y les hizo un gesto para que se acercaran. Zebulón lo hizo por la izquierda tomando la mano de su madre y Esaú por la derecha, quedándose en pie con los brazos cruzados y la mirada altiva.

- Hijos míos, –murmuró el anciano– he tenido una visión. Esta noche, un ángel del Señor me visitó en mi jaima y me habló…- Ashira hizo un gesto de agobio, como aburrida de las charlas de su decrépito esposo.
- Te escuchamos padre… -dijo Esaú con una mueca de aburrimiento en el rostro. Zebulón le dirigió una mirada fría de desaprobación a su hermano y este se rio.
- El ángel del Señor me dijo: "Jacob, padre de todos los aramitas, escucha la palabra: de vuestra sangre surgirán dos tallos, uno bueno y uno malo. El malo tratará de cercenar al bueno, pero el bueno será más robusto y al final prevalecerá. Tras un tiempo de tribulación, su simiente fecundará y dará como origen una gran nación que servirá al Profeta que ha de venir. No hay triunfo sin sufrimiento, no hay resurgir sin gran calamidad. Alzad vuestro corazón y humillaos ante el Señor."
- ¿En serio? –contestó en tono burlón Esaú.

Jacob se percató de la mala intención de su hijo, pero no le hizo caso. Haciendo un esfuerzo supino, tomó la mano de Zebulón y la apretó con fuerza.

- Zebulón –dijo mirando fijamente al muchacho–, tú eres el tallo bueno. Tú prevalecerás, por ello te doy mi bendición y te nombro mi único heredero.
- ¡¿Qué?! –gritaron Esaú y Ashira estupefactos, al tiempo que montaban en cólera, sin preocuparse más por disimular.
- En el nombre del Señor tu Dios, yo te unjo padre de

todos los aramitas –y diciendo estas palabras, Jacob hizo una señal con el pulgar en la frente de su hijo.

Ashira y Amará enmudecieron. Mientras, las manos tatuadas de gena de Ashira taparon su boca ocultando una mueca de incredulidad en su rostro totalmente desencajado. Aquél había sido el último insulto de su esposo para con ella y su hijo… Esaú tomó a su madre del antebrazo y la arrastró fuera de la tienda, dejando allí a los enmudecidos Zebulón y Amará, junto a su padre moribundo.

- Ten fe, hijo mío… confía en el Señor, a pesar del dolor y las penurias que puedas sufrir, su bendición prevalecerá. -dijo Jacob mientras su brazo cayó de nuevo a la cama, igual que un peso muerto, y su rostro se contrajo más abrumado por el creciente dolor.
- Esaú no me permitirá gobernar, padre -le respondió, aturdido, Zebulón.
- No es Esaú quién debe decidir el destino del pueblo de Dios, sino Dios mismo. Y Él te ha elegido a ti. Al final, sólo quedarás tú y aquellos que decidan seguirte y tu estirpe servirá al Profeta del Crepúsculo, muy pronto se mostrará a los hombres y nos conducirá a la verdadera libertad y, cuando eso ocurra, tus herederos, Zebulón, deberán estar a su lado y servirle hasta el final mismo.- Y diciendo estas palabras, Jacob exhaló su último suspiro.

Zebulón, en señal de duelo, se rasgó las vestiduras. Su madre se fundió en llantos y lamentos y se tiró de los pelos… Unos instantes después, Zebulón se incorporó y dejó a su madre llorando junto al cadáver del anciano patriarca.

Aún aturdido y embargado por la emoción, con los ojos teñidos de un rojo intenso, Zebulón buscó el báculo de Jacob. Aquel símbolo del poder de los Patriarcas, normalmente, se solía depositar en la mesita baja y circular que dominaba el salón del Samit. Pero el báculo ya no estaba. Un escalofrío intenso recorrió la espina dorsal de Zebulón.

Los peores temores de Zebulón se materializaron al salir de la jaima, centenares de aramitas se habían congregado allí: ancianos, mujeres, hombres y niños… todos estaban absortos escuchando las explicaciones de Esaú que, báculo en mano, les anunciaba el inicio de su patriarcado, suplantando así la decisión de su padre Jacob. Por primera vez en toda su vida, Zebulón se vio con las suficientes fuerzas como para oponerse públicamente a su hermano mayor y allí, ante la

mirada atenta de su esposa Ashna, de sus hijos Lot y Seth y del resto de sus parientes y súbditos aramitas, Zebulón habló por primera vez en su vida al pueblo.

- Aramitas, escuchadme. -Y su voz sonó atronadora. Todos enmudecieron excepto Esaú que se volvió hacía su hermano rojo de ira y desprecio, mirándole como si fuera un vulgar gusano.
- ¿Tú? Tú no puedes hablar Zebulón. -Los nómadas estaban atónitos, incluso los más viejos, que habían presenciado la unción de Jacob a manos de su moribundo padre, no habían oído jamás hablar de una disputa en un momento tan sagrado, ni tan siquiera entre hermanos. –Ahora soy yo quien sostiene el báculo de Jacob, hijo de Jonás-.
- Tus mentiras no prevalecerán Esaú, Dios así lo quiere y si le temes, si temes su ira, deberás entregar ese báculo a su legítimo dueño -dijo Zebulón apuntando con el dedo índice a su hermano.
- ¿A ti? –dijo en tono burlón Esaú– ¿al hijo de una esclava?, ¿una ramera? -Algunos de los partidarios de Esaú, en su mayoría cazadores, rieron de soslayo, pero la mayor parte del pueblo permaneció enmudecido y horrorizado por lo que estaba pasando.
- Deberías cuidar tu lengua maldito. Hoy es un gran día para los aramitas, pues, en verdad os digo, que el tallo malo será cercenado para siempre. –Y, diciendo esto, Zebulón sintió un escalofrío recorriendo sus tripas.

Zebulón se quedó estupefacto y casi sin poder creerlo, aún antes de sentir dolor alguno… Esaú poseído por la ira y la rabia había sacado su espada y se la había hundido en el vientre. Seth y Lot corrieron a socorrer a su padre que yacía ya en un charco de sangre, tendido ante la jaima del patriarca Jacob.

Esaú volvió en sí, miró la hoja de la espada ensangrentada y a su hermano moribundo en el suelo, fue entonces cuando, dándose cuenta de lo que había hecho y aún aturdido, dejo caer la espada en la cálida arena. Entre tanto, un rumor de horror e incredulidad se sobrepuso sobre la muchedumbre aturdida. Ashna comenzó a gritar enloquecida, corriendo hacía su marido.

Entonces Ashira se acercó a su hijo y le susurró algo al oído, este asintió y levantó el báculo de Jacob mostrándoselo a todos.

- Yo soy el nuevo y legítimo patriarca de los aramitas.

Quien quiera seguirme que recoja sus jaimas, reses y su familia y parta conmigo ahora; marcharé ahora mismo rumbo al norte y las bendiciones de Dios seguirán a quien me siga y no a este moribundo impostor. –La voz de Esaú sonó otra vez, rotunda y amenazante.

Muchos de los cazadores y los pastores más jóvenes obedecieron las órdenes de Esaú y su pérfida madre, pero otros permanecieron alrededor de la tienda de Jacob, arrodillados y llorando en silencio. Poco tiempo después, un grupo de pastores condujo al ya inconsciente Zebulón al interior de la jaima de Jacob.

Ayudados por Amará y Ashna, le prepararon un lecho mientras trataban de contenerle la hemorragia cerrando la herida a fuego y usando ungüentos y misturas aramitas para, posteriormente, ceñirle el vientre con telas prietas.

Entre tanto y al caer la tarde, mientras Zebulón se debatía entre las fiebres y pesadillas que rondan la muerte, el nutrido grupo de Esaú estaba preparado para salir.

Sin mediar más palabras, sin mirar atrás, la caravana de Esaú, el patriarca hereje, partió del campamento de Jacob rumbo al norte, marcando la división y el éxodo de la tribu aramitas.

LA CIUDAD DEL LAGO

4

"Después vi a otro ángel que descendía del cielo con gran poder y la tierra fue alumbrada con su gloria. Clamó con voz potente, diciendo: « ¡Ha caído, ha caído la gran Babilonia! Se ha convertido en habitación de demonios, en guarida de todo espíritu inmundo y en albergue de toda ave inmunda y aborrecible, porque todas las naciones han bebido del vino del furor de su fornicación. Los reyes de la tierra han fornicado con ella y los mercaderes de la tierra se han enriquecido con el poder de sus lujos sensuales".

Retazos de la vieja Gaia; Libro del Apocalipsis 18:1-3

Más allá de los Pasos de Frontera y de las escarpadas cumbres de la Gran Dorsal, al oriente de los espesos bosques y nieves perpetuas de los valles del Dag, se extendía el Pantano Sombrío, al que llamaban Gran Asoka. Un erial cenagoso y decrépito, salpicado por árboles esqueléticos con ramas astilladas y lastimeras, tan amplio y basto que, según se decía, un hombre no podría recorrerlo andando durante toda una vida. Esa tierra yerma e inmensa daba paso a una altiplanicie desecada a la que llamaban las Llanuras Sedientas, mixtura de tierras desecadas y arcillosas, viciadas bajo el castigo de un sol impenitente y poblada por los esqueletos blanquecinos y polvorientos de los grandes dragones, bestias terribles que, mucho tiempo atrás, sobrevolaron copiosos humedales. Y más allá aún, hacía el oriente de Nemeron y tras las laderas de suave hierba, regadas por generosas y calmadas pozas, se extendía una colosal jungla de sombras tupidas, guardianas de una trama de claros repletos de interminables lagunas conectadas entre sí por ríos ondulantes, atestados de meandros y con la suficiente anchura como para ser navegables. Aquella tierra misteriosa y distante, al oriente de todas las tierras de Nemeron, era conocida como los dominios de La Liga de Mercaderes.

La más grande de entre todas las lagunas de la anciana Liga, la que los lugareños llamaban Aurantia, sonreía a poniente a través de una bahía con forma de media luna. Frente a esta, se aposentaba una isla plana a ras del agua, salpicada y rodeada de incontables islotes de similar tamaño y configuración y, sobre la maraña de islas e islotes se alzaba, orgullosa y noble, la Ciudad del Lago, que conformaba un todo compacto y altivo a la par que sobrio y señero, como una visión onírica elevada sobre las aguas, eternamente a punto de hundirse en

las profundidades de la legendaria laguna azul.

La Ciudad del Lago era una urbe amurallada y altiva construida en caliza, sólida y gris, procedente de las regiones occidentales más remotas de la Liga de Mercaderes, justo en las fronteras de las Colinas Verdes. Pues la vasta y compleja Liga poseía numerosas aldeas y principados a lo largo y ancho de las riberas y costas de las lagunas aledañas a Aurantia, centralizando todo su poder bajo el férreo control del Trono del León Dorado. Este trono era una metáfora para designar el poder del Dux, el dueño y Señor de Ciudad del Lago y, por ende, el magistrado máximo del Senado de la Liga de Mercaderes.

Ciudad del Lago era, ciertamente, un mosaico de espléndidos palacios y avenidas, magníficos puentes repletos de columnatas y techumbres sinuosas, que conformaban la metrópoli que, a todos ojos, se decía la mayor y más noble de entre todas las ciudades conocidas de Nemeron y la primera de todas las naciones de los hombres del mundo. En el pasado, los colores y la alegría habían lucido por las estrechas callejas y las populosas plazas de la capital de la Liga, inundando sus comercios, mercados y anfiteatros. Pero aquellos tiempos felices habían pasado y la alegría había abandonado las calles de Ciudad del Lago, instaurándose el imperio de la decadencia, la mugre y las enfermedades. Era como si una sombra espectral se hubiera apoderado de sus fachadas y avenidas, de las agrietadas y pétreas estatuas, de sus héroes mitológicos, dando a Ciudad del Lago una apariencia triste, desapacible recuerdo de lo que una vez fue.

Desde hacía más de cien años, las constantes rebeliones y guerras, las plagas y la inmundicia, habían dominado el destino de la Liga. Sus corruptos magistrados apenas representaban un pintoresco retrato de lo que una vez fueron pues, ahora, los altivos magistrados se parecían más a los sangrientos y vengativos señores feudales que gobernaban en los primitivos reinos que crecían en las fronteras de la Liga de Mercaderes, que a sus nobles y sabios antepasados, admirados y respetados a lo largo y ancho de las tierras de Nemeron. El mal tenía un nombre: decadencia.

Los príncipes mercaderes habían sucumbido a los placeres mundanos amasando grandes fortunas, más de uno había repudiado su condición de magistrado de la Liga y se había declarado independiente en alguna de las perdidas regiones fronterizas, creando su propio principado y edificando su propia ciudad estado. Con el tiempo, el poderío económico de Ciudad del Lago fue declinando a favor de las nuevas potencias emergentes, gobernadas por los príncipes mercaderes rebeldes y, sin embargo, un halo de grandeza aún podía sentirse en las calles de Ciudad del Lago: se percibía en sus

estancias palatinas, en sus estandartes multicolores, ondeando al viento desde las amplias balconadas, en sus interminables torreones o en sus magníficos templos.

El poderío militar de Ciudad del Lago aún era temido y respetado y, aunque la piratería fuera una práctica en auge, los principados más jóvenes no osaban a atacar a las caravanas mercantes de su anciana madre patria.

De entre todos los monumentos y edificios de Ciudad del Lago uno era, sobre todos, el orgullo y la admiración de sus gentes, sobresaliendo como ningún otro en la irregular silueta de la ciudad sirena, el palacio del Dux.

La sede Ducal era un castillo sobrio y altivo, coronado por cuatro almenaras blancas y magníficas, fulgurantes como la luna, cada una de ellas apuntando a un punto cardinal.

Las almenaras daban paso a una muralla alta y robusta, muy superior incluso a la que rodeaba al resto de la ciudad, revestida del mismo color plateado que el de las paredes palatinas.

Un poco más abajo, y tras la corte y las estancias palaciegas del Dux, se erguía el Torreón del Dragón, sede y puerto de la armada voladora de Mercaderes. Aquellos eran los llamados navíos lunares, los poderosos drakkar, que constituían el secreto de toda la gloria y superioridad militar de la vieja y altiva república.

El Torreón del Dragón, en contraposición con los muros, torres y palacios blanqueados, era de color negro como el carbón, se trataba, sin duda, del edificio más sombrío y estremecedor de la ciudad. El Torreón había sido construido apenas dos siglos antes, justo en la época del comienzo de la decadencia de la Liga, era una torre tan gruesa como una ciudad enana, lucía un gran estandarte casi tan alto como la misma torre, de color purpúreo, con el emblema de la ciudad: un león dorado rampante dibujado en su centro. Su interior era hueco y, según se decía, alcanzaba hasta la misma tierra bajo la laguna. Dentro, en sus distintas y amplias bóvedas, sus más de cien plantas albergaban amarrados los temibles drakkar. Los navíos lunares tenían forma de barco y, al igual que la flota mercante que arribaba en los amplios muelles occidentales de la metrópoli, protegidos por el Gran Faro de Mercaderes, su estructura principal era trabajada en los mismos astilleros donde se montaba el resto de las flotas. Cuando un casco era finalizado en los astilleros de la ciudad, era transportado por otros drakkar hasta la base del Torreón, donde se sumergía a través de un complejo sistema de poleas hasta su dársena correspondiente. Allí, finalmente, se les aparejaban los arneses y los sistemas de flotación. Luego, la oquedad central de la torre quedaba libre para así permitir

de nuevo el tráfico de entrada y salida del resto de drakkars.

Los drakkars eran esbeltos y estilizados, estaban acabados en una proa con forma de león y con la eslora repleta de ojos de buey terminados en anillos de bronce y troneras listas para los lustrosos cañones de Mercaderes. La gran diferencia entre un barco normal y un drakkar, era que, en lugar de velamen, los drakkar se suspendían en el aire por medio de globos estáticos inflados con gas caliente procedente de las calderas subterráneas del Torreón del Dragón, aspirado por grandes tuberías de bronce que manaban del centro mismo de la tierra hasta la superficie, y estaban sujetados por medio de gruesos mástiles y cabos al casco. Cual zeppelines, los drakkar eran capaces de transportar grandes cargas a mucha distancia y en poco tiempo, lo cual constituía una ventaja incontestable frente a los navíos fluviales tradicionales. Por tanto, estas grandiosas naves voladoras habían sido, durante generaciones, el secreto del poder y la superioridad de la Liga en la tierra de Nemeron aunque, en los últimos años, la creciente anarquía de las fronteras y la creciente amenaza de los terribles poderes del Señor de la Oscuridad hacían insuficiente dicho poder.

Pero, ante todo, los hombres de la Liga eran grandes mercaderes y sus flotas marítimas o aéreas no concebían su existencia sino para garantizar la preponderancia y libre circulación de las flotas de los príncipes mercaderes, cuyos nobles prelados ocupaban los escaños de la Asamblea de la Liga, sede de todo el poder político y económico de esta. Aquellos señores, altos y magníficos entre los hombres mortales, presumían de ser la estirpe heredera de los últimos “Celestiales” en llegar a Nemeron, una casta olvidada que, según se decía, en un tiempo lejano gobernó el destino de los hombres del universo conocido antes de la llegada de la oscuridad y el ostracismo, cuando Nemeron perdió contacto con sus hermanos… La leyenda de los “Celestiales” era el mito más antiguo conocido. Se trataba de una tradición contada por los abuelos a sus nietos, desde tiempos inmemoriales, que trataba de dar explicación a uno de los mayores misterios que habían acompañado al género humano desde hacía milenios: su origen. Según la leyenda, los seres humanos habían poblado las estrellas mucho tiempo atrás, antes de llegar a Nemeron, cuando eran altos y sabios y su poder y saber no conocían límites. Se decía también, de un período muy anterior, incluso, en un tiempo pretérito a todos los demás, en el que los hombres primigenios habían poblado un único mundo, una tierra de promisión de la que provenían todas las plantas y animales que siempre habían acompañado a los hombres en los mundos que, posteriormente, habían conquistado. Aquel lugar único en el universo conocido era Gaia, “El Sistema

Madre", el mundo mágico de los Padres Celestiales.

A pesar de lo arraigado de la tradición, los hombres de ciencia de la Liga, más preocupados en la teoría de los gases y en el control de las disciplinas mentales que en justificar las tradiciones y aspiraciones del pueblo, se resistían a dejarse llevar por aquellos viejos anhelos. El mundo era plano y nadie podía ascender más allá de los mil pies de altura… y por ello, en aquel tiempo, los sabios de Ciudad del Lago vilipendiaban el mito y lo llamaban "cuentos de viejas", asumiendo de facto que Nemeron era el origen y el único hogar del género humano y las costas de Aurantia; muy probablemente, el primer lugar habitado por los hombres civilizados miles de años antes de la dispersión y la posterior fundación de la Liga.

El Dux lucía una túnica aterciopelada de color granada, coronada con bordados dorados; el león rampante de la heráldica de Ciudad del Lago ciñéndole el pecho y un gorro de la misma tela bien ajustado a la cavidad craneal marcando, aún más, sus facciones serias y angulosas y su prominente y espeso bigote color madera, en contraste con el resto de los magistrados, que lucían túnicas de color purpúreo. Aquella era una sala magnífica y espectacular, de forma oval y de paredes forradas en mármol esculpido con motivos mitológicos y los estandartes heráldicos multicolores de las principales familias nobles de la ciudad, cada uno con su color, bordado y emblema particular.

Poco a poco, el resto de magistrados fueron llegando, como siempre, cuchicheando y revoloteando como viejas porteras mientras iban ocupando sus correspondientes escaños de suave caoba, que cercaban el hemiciclo del senado de la Liga de Mercaderes. En el centro de la sala, presidiendo la tribuna, había un estrado cubierto por amplios telares carmesí y, sobre este, un trono pomposo forjado en oro puro y con forma de león sedente. Sobre el trono había una amplia vidriera multicolor por la que penetraban los primeros rayos de luz de la tarde.

Tras unos minutos, la sala se hizo en silencio. Todos los magistrados habían ocupado ya sus escaños y aguardaban, ceremoniosamente, a la apertura de la sesión. Un hombrecillo ancho y algo cómico hizo su aparición a la diestra del Dux. Lucía un yelmo bruñido y damasquinado con motivos arbóreos y una exuberante melena. El hombrecillo portaba un pergamino enrollado, tras alcanzar el centro de la sala, desenrolló el pergamino y, con aire ceremonioso, leyó en voz alta:

- Por la autoridad que me confiere esta augusta cámara y con la venia del Magistrado Máximo, su majestad el Dux Leopold III, declaro abierta la sesión del día y cedo la palabra a su majestad. Gloria a la Liga de Mercaderes y

larga vida a su capital, Ciudad del Lago.

Y diciendo esto, con la misma pompa y ceremonia con la que había aparecido, el hombrecillo enrolló el pergamino y desapareció por donde había venido.

- Estimados magistrados –comenzó a hablar el Dux, se trataba de un orador experimentado-, he convocado tan precipitadamente a esta augusta asamblea, por el poder que vuestras eminencias me concedieron hace ya veinte años… -Era la fórmula típica, para comenzar cualquier disertación.
- Te escuchamos, ¡oh noble nacido! -contestó, como era costumbre, el más anciano entre los magistrados.
- Han llegado a mis oídos rumores preocupantes sobre extraños movimientos en nuestras fronteras al norte de la Bahía de la Media Luna. Nuestros espías nos informan de que alguien, un magistrado nada menos y miembro de esta noble asamblea para más señas, está involucrado en un escándalo que podría poner a Ciudad del Lago en peligro, lucrándose de forma indebida, comerciando con nuestros enemigos los bárbaros del norte y con otros príncipes mercaderes rebeldes, que, sobre todas las cosas, codician dominarnos y vivir a nuestras expensas reduciéndonos a la condición de meros esclavos. –El Dux esperó a que sus palabras hicieran mella en la asamblea; un rumor informe comenzó a alzarse entre los magistrados.
- ¿Quién ha osado? –dijo Casio, patriarca de la familia de los Medici.

Era un hombre alto y delgado, de porte elegante y nariz aguileña. Tenía el respeto y la admiración de la sala. En su juventud, Casio había aspirado al cargo de Dux, compitiendo con el mismo Leopold por él y, desde entonces, siempre habían sido rivales. En los últimos años Casio había ido poco a poco ganando votos de los magistrados de la cámara. Leopold estaba seguro de que, de producirse una moción de censura contra su cargo en esos momentos, Casio sería elegido Dux sin ninguna duda.

- Noble Casio, me gustaría que el culpable confesara por sí mismo, de esta forma, esta noble Asamblea podría mostrarse indulgente.
- No puedo creerlo, ¿un magistrado?, ¿un príncipe mercader de Ciudad del Lago?, ¿cómo es posible? -dijo otro magistrado desde el fondo del hemiciclo.

- ¿Cómo acusar? mi mandato expira el año que viene y vosotros, oh nobles magistrados, debéis revalidar mi nombramiento o, por el contrario, nombrar a un nuevo Dux. Mi posición es delicada ¿cómo atacar a una de las más nobles familias de esta nuestra amada Ciudad del Lago?
- Es tu obligación, es tu deber… -se alzaron varias voces.
- Es tu deber Dux –repitió Casio y su mirada áspera acuchilló al Dux como si de una jabalina se tratara.
- ¿Es mi deber? ¿aún cuando la verdad queme y ciegue la voluntad de esta augusta asamblea y esa verdad pueda conducirnos a la guerra civil?
- Aún cuando queme y ciegue –repitió Casio mordiendo las palabras.
- No conduciré a la Liga voluntariamente a una guerra civil. Antes prefiero que el infractor confiese y acate mi sentencia, por el bien de Mercaderes y Ciudad del Lago.
- ¡Qué confiese! ¡qué hable! –se alzaron las voces de los magistrados partidarios de Leopold; aquella pantomima, empezaba a ser demasiado evidente.
- ¿Confesaréis, mi buen Casio? –Y, tras sus palabras, la sala enmudeció.
- Señor… ¿me estáis acusando? –se incorporó el príncipe.
- Magistrado Casio de Medici, yo os acuso. –y, diciendo esto, Leopold se levantó y señaló con el índice hacia donde se sentaba Casio.
- Pues yo os acuso a vos, Dux, de enarbolar un interés personal contra mí y mi familia y me niego a reconocer vuestra acusación, puesto que no es la mano de la justicia la que os guía, sino otro destino oscuro y sombrío que aún no alcanzo a comprender, pero que nos conducirá a todos al desastre.

Y, diciendo estas palabras, el magistrado Casio de Medici se levantó y, sin el consentimiento del Dux, abandonó la sala seguido en silencio por casi la mitad de los magistrados que componían el grueso de sus partidarios, ante la estupefacta mirada del Dux y sus seguidores. La Guerra Civil de Mercaderes había comenzado.

Unas horas después de la tormentosa asamblea y ya entrada la noche, el Dux se quedó a solas en una de las grandes y lujosas estancias de su palacio, tras la cena había ordenado a sus numerosos sirvientes que lo dejaran solo con sus pensamientos.

Allí, meditabundo en un fastuoso butacón, en medio de una gran sala iluminada bajo la luz de ornamentados candelabros y decorada con espléndidos cortinajes y magníficos tapices, Leopold permaneció en silencio, esperando una visita largamente anunciada. Súbitamente, un golpe seco tronó contra el suelo marmóreo y, sobresaltado, el Dux se giró para, horrorizado, contemplar el cadáver inerte de un sirviente que al parecer le espiaba tras uno de los tapices más alejados.

Una sombra apareció tras el siervo muerto. Repentinamente, el Dux se incorporó. Un sudor frío perlaba su frente incrédula.

- ¡Cuánto tiempo Dux!… -dijo una voz horrenda– o tal vez debería decir Leopold. Has cambiado, estás más viejo y gordo desde la última vez que nos vimos.
- Bienvenido seáis a Ciudad del Lago, mí Señor Baalfegor –consiguió al fin articular Leopold sin poder disimular su terror.
- He esperado mucho tiempo para poder veros. Los lujos palaciegos han hecho mella en vos. -La sombra avanzó hasta que se mostró totalmente bajo la luz de los candelabros.
- Soy vuestro más humilde servidor –dijo el Dux mientras observaba el semblante pálido de su vampírico interlocutor, un hombre algo más bajo que el Dux, corpulento y con un rostro cruel y de facciones felinas, de pupilas anormalmente enrojecidas, como si la misma sangre de la que había privado a su reciente víctima se hubiera acumulado en esa zona especialmente. Sus greñas lisas y totalmente blanquecinas le colgaban hasta la cintura dotándole de un aire espectral, secundado por un hábito negro y una espada ceñida a un cinto, envainada en piel gruesa.
- Eso espero Leopold, por tu bien, eso espero… –siseó Baalfegor como una cobra mientras sus ojos inyectados en sangre se iluminaron durante unos instantes.
- Los magistrados sospechan, mi Señor. Casio no quiso someterse a mi voluntad, temo que trame un golpe de estado, podría ser el fin de mi mandato y nuestros movimientos podrían quedar al descubierto.
- Tú no te preocupes por los Medici, su suerte está ya echada, tengo otra misión para ti –dijo el vampiro mientras se asía a la túnica del Dux con fuerza, mirándole con ojos de depredador, olfateando y sintiendo su sangre, observando con avidez cómo le bombeaba, con más y más

fuerza, por mediación de su alterado corazón colmado de miedo. El Dux no pudo evitar fijarse en aquellas manos frías y demacradas, terminadas en amplias garras curvas y amarillentas.

- ¿Qué misión, mi Señor?
- Nuestras despensas del norte se vacían rápidamente, necesitamos más ganado. Quiero que organices una nueva cacería de esclavos y luego digas que encontraste un comprador en las regiones del sur que se llevará todo el lote, eso alegrará el corazón de tus corruptos aliados y dejarán de pensar en la pérdida de los Medici, les preocupa más llenar la bolsa que sus viejas amistades ancestrales y los olvidados pactos de honor. Recuerda, te mandaré oro a raudales para cerrar tu coartada. Habla de un reino desconocido, un principado perdido más allá de las tierras conocidas, del resto me encargo yo.
- Pero, mi señor, no quedan aldeas que saquear en las Colinas Verdes o en las Llanuras Sedientas, tengo drakkars patrullando todas nuestras fronteras, las reservas de caza de esclavos están extinguiéndose.
- ¡Idiota! -El vampiro dio un bofetón al Dux, este cayó al suelo arrastrándose unos metros por el mármol bruñido hasta que se detuvo. – Hace dos siglos, di el secreto de los gases ardientes que alzan vuestros Drakkar a uno de tus predecesores junto con los planos del Torreón del Dragón. Erais estúpidos entonces y lo seguís siendo ahora.
- Mi Señor, perdonad a vuestro siervo. -El aterrorizado Dux se postró con humildad frente al pérfido ser, pálido ante la perspectiva de convertirse en su segundo plato.
- Envía a tus Drakkar más hacía el Occidente, hasta el Gran Asoka o la misma Dorsal si es preciso ¡pero tráeme sangre fresca!

Y diciendo esto, Baalfegor se separó de Leopold y regresó a las sombras de las que procedía, dejando al Dux de Ciudad del Lago solo y aterrorizado, en aquella inmensa sala de su gigantesco palacio.

EL DESIERTO PROFUNDO

5

"Y el hijo se alzó contra el padre y el hermano contra el hermano y ya no se conocieron parientes o amigos y la sangre regó las arenas del desierto"

Extractos del sura 44, versículo 933. Upanishads Sanatana Dharma

En el horizonte reseco se distinguió una silueta distante. Ashir, el gran cazador aramita, distinguió fácilmente el perfil de un jinete cabalgando en un resplandeciente meharí pardo. Aquel jinete cabalgaba como un aramita, montaba una montura aramita y viajaba por una ruta aramita. Pero sus extrañas vestiduras obscuras no eran aramitas.

- Shalom –dijo el extraño extranjero cuando alcanzó la jaima que marcaba el centro del pequeño campamento de Ashir.
- Shalom –le respondió con respeto el aramita, utilizando la antigua fórmula de salutación del desierto.

Ashir era un cazador de una de las mejores y más nobles familias aramitas, como era su costumbre, llevaba varias semanas vagando solo por las extensiones occidentales de los Pasos de Frontera, cazando y desecando piezas, para luego comerciar con ellas en la capital del sur de los Pasos de Frontera, la fastuosa ciudad de los mercados de adobe, Bastión del Desierto.

El cazador aramita había montado su campamento cerca de uno de los pozos secretos de la tribu. Era imposible que otro cazador, o al menos uno que no fuera aramita, conociera la ubicación de aquel valioso lugar imprescindible para la supervivencia de los incautos que se aventuraban en las estribaciones occidentales de los Pasos de Frontera, lejos del confortable abrigo de la Gran Dorsal.

- ¿De dónde vienes forastero? –le interrogó el barbudo Ashir.
- Vengo del lejano norte, allí donde el desierto se vuelve frío y la tierra termina por fundirse con el mar.
- He oído hablar de esa tierra, pero tú pareces aramita.
- En efecto, porque lo soy. -La voz del forastero sonó

áspera. Ocultaba su rostro con un velo del mismo color que su turbante y su chilaba, todo en un negro intenso.

- Pero no vistes como nosotros… -dijo perplejo Ashir.
- Eso es porque pertenezco a la tribu de Esaú, el verdadero Patriarca de los aramitas. -El extranjero dejó que aquellas palabras atravesaran el corazón de su interlocutor como una daga ardiente mientras desmontaba del meharí con la naturalidad con la que los amos transitan por sus huertos, para después, tomando su cantimplora, dirigirse hacia el pozo.

Ambos sabían bien que la pena para todo beduino común, no perteneciente a la etnia aramita, por intentar utilizar el pozo sería la muerte inmediata. No había peor delito en el desierto que robar el agua de la tribu.

- Hace varias lunas que no me encuentro con nadie y la soledad invade sin compasión en estas extensiones –Ashir forzó una sonrisa.- Me gustaría invitarte a cenar conmigo y que me contaras más cosas de tu gente. -Ashir era un veterano del desierto y no se iba a dejar llevar por los ataques pueriles de un explorador bravucón. No dejaba de tratarse de una buena oportunidad para obtener información, el saldar las cuentas ya vendría después.
- Está bien, que así sea –respondió el otro con desdén y accedió a sentarse a la lumbre frente a la jaima de Ashir, como era costumbre, para compartir el almuerzo que acababa de terminar de preparar el cazador: ratas del desierto y serpientes de arena, el único manjar disponible por aquellas latitudes remotas.
- ¿A qué distancia está tú campamento, hermano? –Ashir utilizó el apelativo “hermano”, deliberadamente. Era un tratamiento muy común entre los aramitas. Pero aquel extraño aramita se le antojó demasiado limpio como para llevar mucho tiempo en el desierto.
- No tengo campamento. Vengo de la Ciudad de los Grandes Puertos, soy un explorador de mí señor Esaú.
- ¿La Ciudad de los Grandes Puertos? No he oído hablar de ella –Ashir fingió extrañeza.
- Pues no sabes lo que te pierdes. Es una de las siete ciudades magníficas del Reino de Esaú.
- ¿El Reino de Esaú? -Ashir volvió a simular sorpresa.

- Pero, ¿de dónde has salido? aunque claro, casi he olvidado que los esbirros de Zebulón continuaron viviendo como nuestros bárbaros antepasados –Ashir esgrimió una mueca al escuchar aquellas palabras herejes, aquel personaje empezaba a molestarle.
- ¿Me quieres decir que ya no sois nómadas?
- No, ya no lo somos. No en el sentido que vosotros dais a la expresión.
- Y, ¿cómo es eso?
- Mucho aconteció desde que Esaú abandonó la seguridad del campamento de Jacob. Mi gente peregrinó por el desierto en un éxodo terrible que puso a prueba sus fuerzas. Muchos murieron, incluidos la esposa y casi todos los hijos de mi buen rey Esaú.
- Vaya, lo siento mucho, debió ser terrible.
- Sí, ¡fue terrible! puesto que según nos contaron, Zebulón había lanzado una maldición contra su hermano y este había olvidado cómo dirigir a su pueblo por el desierto, murieron incontables.
- Y, ¿qué pasó?… -Ashir conocía perfectamente la otra versión de la historia y, sobre todo, de la ineptitud del antepasado Esaú para dirigir caravanas usando las estrellas… pero ponerse a discutir con el extranjero, podía conllevar terminar en una lucha a vida o muerte y aquello no merecía la pena, por ahora.
- Dice el libro sagrado… -el forastero se puso a recitar- "*Arreciaba un sol abrasador y los pies desnudos de Esaú el rey, bendito sea entre todos los aramitas, se quemaban sobre la ardiente arena. Hacía una luna que Esaú había enterrado a su esposa y, antes de esta, a su madre y, antes de esta, a dos de sus cuatro hijos. Y hombres y bestias yacían hacinados en las dunas esperando la muerte bajo la luz impenitente. Cuando Luzbel, el sagrado, el que una vez fue y de nuevo será, se apareció a Esaú en medio de una repentina tormenta de arena y, con voz de trueno, le ofreció la salvación de su primogénito que ya andaba en la agonía previa a la muerte y, con esta, la conducción de su pueblo a una tierra fresca y buena donde su pueblo hallaría la salvación.*"
- Eso es increíble.
- Lo es… -El extranjero pareció molestarse con la interrupción, como invadido por el fervor religioso, continuó– "*Luzbel, Luzbel, el sagrado, el que una vez fue y de nuevo será, prometió a Esaú las llaves y la corona de su reino a cambio de un sacrificio que el Dios se cobraría más*

adelante. A lo cual Esaú accedió sin oponer resistencia."

- ¿Luzbel?
- Si, nuestro Dios. Él se manifiesta con forma de sombra. Luzbel informó a Esaú el rey, bendito sea entre todos los aramitas, –Ashir se empezaba aburrir de las repeticiones y la retahíla religiosa del extranjero -que había llegado del desierto profundo procedente de la mítica Ciudad Roja, aquella de la que hablan las antiguas Crónicas de nuestro pueblo. La primera de todas las ciudades de Nemeron que fue construida por los Padres Celestiales y que Luzbel llegó a gobernar.
- Sí, he oído hablar de la Ciudad Roja, pero creí que había sido destruida por una gran guerra o algo así… y el Dios de Sangre que la gobernaba sepultado para siempre.
- Sí, Luzbel nos anunció que había despertado de su tumba en la que había sido enterrado, tras ser engañado por el maldito Dios oscuro Baalfegor, su vástago traidor.
- He oído ese nombre también de la boca de los ancianos. Ese Dios oscuro mora al oriente, en una tierra remota gobernada por una Liga de poderosos mercaderes.
- Baalfegor es el demonio que nos proponemos combatir. Luzbel planea la venganza sobre su vástago rebelde.
- Y, ¿qué pasó después? –Ashir fingió no haber escuchado esa última frase.
- Luzbel pudo escapar de su prisión y encontrar a los verdaderos aramitas de Esaú, selló un pacto con nosotros y nos condujo a una tierra de promisión cercana al mar, allí fundamos las Siete Ciudades Magníficas y, con ellas, el Reino de Esaú.
- Pero hablas de Esaú como si siguiera vivo… Esaú se separó de Zebulón hace más de quinientos años –dijo Ashir con gran asombro.
- Mi rey Esaú es inmortal. Luzbel lo convirtió en su nuevo hijo predilecto tras hacerle beber de su Sangre Negra y ahora es el mismo Esaú quien intercede y habla por Luzbel y trae las lluvias que riegan nuestras cosechas todas las estaciones ¿es que acaso Zebulón no vive?
- El patriarca Zebulón murió hace casi quinientos años, su hijo Seth le sucedió y tras este, muchos otros nos han gobernado, pero lo que me cuentas es en verdad prodigioso.
- Mi señor Esaú no es el único inmortal del reino, la inmortalidad es el premio que Luzbel reserva a los más

fieles de entre las gentes de su pueblo. Sólo las familias que admiten "el sacrificio" o prueban su valía en las guerras contra nuestros enemigos llegan en algún momento a probar su elixir de vida eterna.

- ¿Sacrificio?
- Sí, tras la fundación de la primera de las ciudades, Luzbel nos mandó construir la Gran Pirámide Oscura. El dios instruyó a una casta de sacerdotes en sus sagrados ritos y todos los años, antes de la estación de la cosecha, los prisioneros y los elegidos de entre las mejores y más valiosas familias del pueblo son sacrificados en la cima de la pirámide por los sacerdotes ante la atenta mirada del rey, a la espera de la llegada de las lluvias. La sangre de los sacrificados es recogida en un gran cáliz de oro bruñido y entregada a Luzbel en señal de sacrificio y tributo. Luzbel mora oculto para todos en el interior de la Gran Pirámide Negra. Es el propio rey, como Pontífice Máximo, el que le hace llegar el cáliz al Dios.
- ¿Beben sangre humana? eso suena horrible.
- ¿Horrible? ¿Es horrible que nuestros hijos ya no pasen hambre?, ¿que nuestras flotas transiten por el Gran Mar del Norte y que comercien con pueblos de los que no has oído ni hablar? ahora somos fuertes, somos sabios y hemos derrotado las plagas y enfermedades que antaño nos asolaban.
- ¿Pero, a qué precio?
- El precio de servir a un Dios justo, al precio de la fe. Luzbel nos sirve una gran mesa repleta frente a todos los que osan alzarse contra las Siete Ciudades Magníficas de Esaú.
- Prefiero seguir nómada, aquí en el desierto, libre como nuestros padres.
- Eso es porque no conoces el esplendor de la Ciudad de los Grandes Puertos, no conoces nuestro poder –el extranjero cerraba el puño mientras hablaba.
- Quizás sea así hermano, pero, como dice un viejo refrán del desierto, "*La ignorancia es la felicidad*", pero aún me queda una pregunta.
- Dime. -El extranjero se calmó un poco y volvió a probar el caldo de Ashir.
- ¿Qué sacrificio fue exigido a Esaú por la vida de su primogénito y su pueblo?
- Luzbel exigió a Esaú la sangre de su otro hijo, fue el primero de todos los sacrificios que se oficiaron en la cima

de la Gran Pirámide Oscura.

- Lo suponía –Ashir esgrimió una mueca -Dime hermano, dijiste que eres explorador, ¿qué puede buscar un explorador por estos lugares yermos y desolados?
- ¿Realmente?
- Sí, claro.
- No te ofendas hermano… -dijo el extranjero, ahora con un tono conciliador, pues había empezado a coger aprecio al veterano cazador aramita. –Busco la ubicación de la tribu de Zebulón. Mi señor Esaú quiere saber dónde mora ahora el resto de los aramitas.
- Y eso, ¿por qué? han pasado quinientos años.
- Debéis convertiros a la fe verdadera. Luzbel así lo ha dispuesto. Nuestras guerras con las gentes del norte terminaron y hora es ya de que volvamos nuestra mirada al Sur de donde una vez partimos. Debemos nutrirnos con vuestra fuerza y sangre y prepararnos para las grandes guerras que se avecinan. Baalfegor se alza como una sombra en el oriente remoto.
- Entiendo –dijo Ashir y, con gran destreza y disimulo, empuñó una daga de hoja damasquinada que hábilmente ocultaba entre los pliegues de su ropa.
- Es bueno que comprendas, hermano. Me alegra haberte encontrado, tu gente se sentirá orgullosa de entregar a sus hijos al sacrificio a cambio de los grandes dones que pueden recibir.
- Yo también me alegro. -Y, diciendo esto, y antes de que el extranjero se diera cuenta de lo que estaba ocurriendo. Ashir hundió su daga en el costado del extranjero, con suma destreza y precisión, produciéndole una muerte casi instantánea. Los ojos del moribundo se clavaron incrédulos en la mirada impasible del aramita. –Gracias por avisarme con tiempo, hermano… -Y la última palabra fue como si Ashir la escupiera.

Sin dilación, Ashir oculto el cadáver bajo la arena, muy pronto el desierto haría su parte devorando el cuerpo para siempre. Horas antes del amanecer, el aramita ya había recogido su campamento y, como guiado por un instinto natural, emprendió viaje raudo y silencioso al gran campamento nómada de la tribu de Zebulón, donde le aguardaban sus hermanos y hermanas. Ashir debía darse prisa y alertarles del mal que se avecinaba, pues la maldición de Esaú, el traidor, había vuelto.

LA BESTIA

6

“Su montura será de escamas y su ira no conocerá límites. Amo y Señor del lago de fuego y de todos los mundos del universo conocido”.

Extractos del sura 44, versículo 1001. Upanishads Sanatana Dharma

- ¿Adónde va Noah? -preguntó el joven Kadosh.
- La estación del monzón ha pasado, ahora es el tiempo de cazar dragones -le respondió la cansada voz del anciano Gedeón. –Nuestro pueblo no sólo vive del cultivo del trigo y la cebada, de la lana de las ovejas o de los huevos de nuestras gallinas. Los Dag somos grandes cazadores. Cazadores de Dragones. -Kadosh detectó cierto orgullo y ensalce en la voz del anciano.

Kadosh miró al cielo plata y gris, la lluvia hacía unos momentos que había cesado embarrando las torcidas calles de la aldea. El lento desfilar de los cazadores, descendiendo por la empinada cuesta que cruzaba el villorrio de los Dag de palmo a palmo, le embargó de emoción.

El niño jamás había visto nada semejante. Los aldeanos inundaban las empedradas y toscas aceras para despedirse de sus valientes protectores y Kadosh tan solo contaba nueve años por aquel entonces. Era un joven de rasgos afilados y mirada clara y cabellos dorados, nada que ver con la etnia de los montañeses tradicionales.

Kadosh había sido adoptado por el anciano Gedeón a la muerte de sus misteriosos padres. Según le habían contado, estos eran unos forasteros venidos de las tierras que se extienden más allá del Gran Desierto.

Los Dag siempre le habían mirado con recelo y él había asumido su soledad con resignación y amargura, ignorante de su verdadero origen y procedencia. Lo único que sabía a ciencia cierta es que los montañeses no le trataban como uno de los suyos. Más bien era un extraño entre su propio pueblo. Quizás tan solo Gedeón, Tera y Noah, el gran cazador, parecían tratarle con afecto.

Por suerte, un joven monje proveniente del monasterio Corvino, del monte Dag-Guiora, y de nombre Kumar Rimpoche que,

casualmente, peregrinaba por los aledaños de la aldea de los Dag, percibió algo insólito y extraño en el muchacho. Prometió regresar por él algún día. Entre tanto, el rapado monje rogó a las gentes de la aldea del Valle del Dag que cuidaran del muchacho. Devotos al culto Neo-Menoch, al cual pertenecía el monje, la tribu en pleno aceptó el ruego con la cabeza gacha y con evidente resignación. Sin embargo, y a pesar de los montañeses supersticiosos y temerosos de la palabra del monje, jamás se fiaron del todo de Kadosh. Aunque ese no era el caso de Noah, el veterano y valiente guerrero y cazador que se había encariño con el joven huérfano… Noah era sobrino de Gedeón y muy pronto se convirtió en el verdadero mentor e instructor de Kadosh.

Todos pensaban que el ahora barbudo Noah algún día llegaría a ser el jefe de la tribu de los Dag. Este hecho confirió cierta protección a Kadosh que se vio a salvo del peligro constante que representaban sus detractores.

En las noches nevadas, Noah acudía a la choza destartalada del viejo Gedeón y, frente al fuego de la chimenea, contaba historias al niño sobre la ciudad de piedras blancas y las barcas que vuelan y viajan hasta la corte del Gran Rey donde todo es de oro y plata, al oriente de la tierra de Nemeron; o la confusa y viva ciudad de Bastión del Desierto, al sur de los Pasos de Frontera, donde los grandes guerreros del desierto comerciaban y se reunían.

Noah hablaba al niño de batallas pretéritas en los cielos y los desiertos, de grandes barcos voladores que eran atacados, de extrañas tierras más allá de la negrura de la noche y de monstruos aterradores con ojos rojos y sedientos de sangre que confundían la mente de los hombres y los hacían enloquecer, y ahora esto… ¿Cazar dragones? ¿Cuántas maravillas más le habían ocultado sus mayores?, Kadosh no quería perderse este acontecimiento.

El niño corrió por los serpenteantes y laberínticos corredores de la fangosa aldea hasta que dio con hueco estrecho y sin apenas visibilidad por el que pasaba la caravana. Cuando Kadosh se cercioró de que nadie le veía, se ocultó entre las provisiones que transportaba un gran buey, sobre los cestos que iban en su lomo.

El niño estaba muy emocionado, aquello le pareció la aventura más grande que jamás había vivido hasta ahora.

Gedeón, embargado por la emoción de volver a ver a la caravana de los cazadores tras varios años de escasez, hasta que el misterioso muro helado se derritió y permitió salir con tranquilidad y facilidad a los montañeses del valle, no se había percatado de la marcha del muchacho. Ahora, Kadosh estaba solo.

La inmensa caravana abandonó la seguridad del valle de Dag y se

internó en el Páramo que los hombres llamaban Gran Asoka, en pos de otros horizontes. Atrás quedaba el gran monte Dag y la silueta del espléndido monasterio de Dag-Guiora, que se asentaba sobre este.

El páramo era una extensión inmensa de rocas y cenagales, muy diferentes al verdor y la sinuosa y hermosa espesura del Valle del Dag donde se encontraba el poblado de los cazadores montañeses.

Durante horas, la lenta caravana de hombres, bueyes, caballos y asnos se internó en el páramo, igual que una gran serpiente, hasta que la luz de sus antorchas al atardecer se perdió en la delgada línea del horizonte y los vigías de las atalayas de los Dag ya no distinguieron las últimas luces del día y las antorchas de la caravana.

Ya de noche cerrada, la caravana paró. Los cazadores armaron el campamento y montaron la cena a la luz de las primeras hogueras.

Un joven escudero había sorprendido a Kadosh robando un mendrugo de pan duro cerca de la tienda de uno de los jefes de los cazadores. Enseguida había reconocido al huérfano Kadosh y, antes de aplicarle un castigo por el hurto, prefirió llamar a Noah, sabedor de la simpatía que sentía el gran cazador por el muchacho.

Noah no podía creerlo. De todas las travesuras de Kadosh, aquella sin duda había sido la peor. –"Pero, ¿cómo se te ocurre? Maldito muchacho…" -le reprochó Noah.

Kadosh estaba asustado y prefirió callar pues conocía el lío en el que se había metido. Ante todo, Noah era un hombre práctico, sabía que castigar a Kadosh allí no le aportaría nada a nadie. Por tanto, decidió darle una oportunidad como aprendiz de escudero, en espera de su regreso y seguro castigo en la aldea.

La misión de Kadosh consistiría en ayudar a los sirvientes de las cocinas a limpiar y recoger. A pesar de la dureza del trabajo, el niño no se quejó y asumió su parte de responsabilidad por sus malas acciones y como un miembro más de la tribu. Entre tanto, los días en el páramo gris eran calurosos y húmedos y las noches, en cambio, secas y frías.

Noah hizo un hueco a Kadosh en una de las tiendas de los cocineros y le prestó algunas mantas. Durante el resto del viaje, Kadosh tuvo que ganarse la comida y el lecho trabajando.

Meron era un chico rollizo y fuerte que disfrutaba riéndose de Kadosh y ridiculizándole delante del resto de cazadores y sirvientes. Meron tenía seis o siete años más que Kadosh y era una de esas personas que afirman su personalidad mofándose y abusando de los débiles, para así ocultar sus propias debilidades y miedos.

Kadosh era incapaz de enfrentarse a alguien como Meron, prefería callar y disimular que el bruto no existía.

Desde luego, Noah sabía de la actitud de Meron, pero prefería hacerse el loco pues estaba convencido de que pasar por aquella experiencia fortalecería el carácter de su joven aprendiz.

Al quinto día de viaje y, tras una dura mañana montando el campamento a la sombra de unos árboles desecados, Meron se encontraba con otros muchachos riéndose, como siempre, del desvalido Kadosh. Hacía bromas y gracias sobre su baja estatura, su falta de fuerza y su estupidez. Realmente, no era un día diferente al resto de los días, hacía un rato que se había repartido el rancho y el sol empezaba a ser insoportable pero, de repente, el ritmo normal de las bromas del matón varió.

Meron empezó a ponerse más pesado que de costumbre, se levantó y tiró la comida de Kadosh al suelo. El resto de jóvenes se rieron ante la impasible mirada de los cazadores que comían en las proximidades.

Kadosh iba a pasarlo, continuaría haciéndose el loco, no quería causar más problemas a Noah de los ya le había causado por defenderlo. Pero Meron tocó el único punto sensible que el niño no estaba dispuesto a soportar. Meron comenzó a meterse con los desconocidos padres de Kadosh, retándole y diciendo todo tipo de barbaridades. Incluso el coro de jovenzuelos se percató de que Meron había sobrepasado el límite, las risas dejaron de acompañar las tonterías de Meron pero este, lejos de darse por aludido y parar, se envalentonó aún más, buscando la gracia fácil y la aprobación perdida de su público.

Fue entonces cuando Kadosh se alzó en pie y, por primera vez en su vida, sostuvo la mirada de su acosador. Meron aprovechó la oportunidad para hacer la zancadilla al niño y hacerle caer. De nuevo la chiquillería aplaudió a Meron.

Cubierto de polvo y con los ojos irritados por las lágrimas, Kadosh alzó la mirada hacía el gordo Meron que estaba sonriente y confiado. El bravucón de Meron se preparó para asestar un nuevo golpe a su presa, pero algo le paró provocando la estupefacción de todos los presentes.

Los ojos de Kadosh eran de un azul claro e irreal, Meron nunca había mirado directamente a aquellos ojos, ahora, con las lágrimas, aquellos ojos brillaban con una insólita fiereza, inusual en otro ser humano.

Meron sintió aquel brillo como opresivo que iba a más, sus oídos zumbaron y sintió un leve mareo, después una sensación de ahogo muy pesada; quiso ignorarlo todo y avanzar hacia Kadosh, pero algo en el interior de Meron le decía que Kadosh le estaba produciendo ese malestar.

El matón se paró en seco. Estaba claro que el resto no sentía lo que sentía él y no relacionaban a Kadosh con una amenaza. Miraban a Meron incrédulos, como si no comprendieran lo que le estaba ocurriendo. Finalmente, Meron se asustó y dio media vuelta desapareciendo de la vista de todos. Fue entonces cuando las miradas de todos se clavaron en Kadosh. La gente susurró - “brujería, el chico traerá el mal agüero.” -Haciendo retornar a sus mentes ignorantes el recuerdo de la misteriosa procedencia del huérfano.

Cuando otros cazadores contaron a Noah lo ocurrido, este sonrió con aire enigmático. Como si él supiera algo que los demás desconocían, incluso el propio Kadosh. Noah se limitó a señalar que Meron era un estúpido y que le estaba bien empleada la lección mientras recogía sus cuerdas y ponía en orden algunas lanzas.

La noche cayó sobre la Cuenca de los Huesos Quebrados, pues era así como llamaban los cazadores Dag aquella extensión septentrional del páramo.

Aquella noche, los guías habían perdido todo rastro de dragones esmeralda. Las señales, antes claras y firmes, se habían desvanecido en la inmensidad del páramo y, con ellas, las esperanzas de negocio para la tribu. Al fin y al cabo, el dragón esmeralda era un reptil de apenas dos metros de altura y unos cuatro de la cabeza a la punta del rabo que corría medio erguido sobre sus patas traseras. Eran fuertes pero un poco tontos, lo que los hacía relativamente fáciles de cazar y, aun así, costaba encontrar uno.

Los dragones Esmeralda solían viajar en grupos de cinco o seis hembras y un macho, su piel era muy codiciada por los mercaderes aramitas que, procedentes de los Pasos de Frontera llegaban, de cuando en cuando, al Valle del Dag para comprarlos y llevarlos al lejano mercado de Bastión del Desierto, donde se pagaban verdaderas fortunas por ellos.

Los dragones Esmeralda poseían una mandíbula fuerte y poderosa capaz de arrancar un brazo a un hombre fornido de un solo mordisco. Sin embargo, sólo habían demostrado ser mortales en sus continuos ataques a partidas de cazadores desprevenidos. Un grupo alertado y bien organizado podía reducir a una manada en cuestión de pocos minutos, aprovechando la escasa capacidad de reacción del dragón esmeralda común.

Era ya noche cerrada y el brillo de la luz de las grandes hogueras tribales iluminaba el campamento. Los guerreros danzaron y cantaron, rogando el favor divino en pos de una fructífera caza y un pronto regreso al hogar. Aquellos cantos conmovieron a Kadosh que, en una esquina solitaria, observaba a sus esquivos mayores.

Un zumbido repentino tronó en el ambiente. Algo sobrevoló el campamento entre las nubes nocturnas haciendo enmudecer a todos los presentes. Después, un silencio pavoroso y un rugido como Kadosh jamás hubiera podido imaginar, ni en sus más horribles pesadillas.

La luna brillaba en el horizonte estrellado provocando una sensación de falsa quietud. Alguien dijo: -"Los dragones esmeraldas no vuelan… eso es…", -y después otra vez el silencio.

Un estruendo brutal rugió tras ellos. Varias tiendas de campaña fueron aplastadas en medio de la oscuridad mientras los guerreros empezaron a gritar y a correr hacía sus armas.

Kadosh escuchó a alguien decir que aquella criatura era un dragón negro mientras unas pisadas, que hacían retumbar la tierra, se acercaban más y más en medio de la oscuridad. El niño recordó una velada en casa de Gedeón en la que el anciano les contó, a Noah y a él, la leyenda de cuando los dragones negros asolaron el valle de Dag en los remotos tiempos de su colonización de Nemeron y de cómo, cuando aún no existía la tribu de los Dag y las huestes del Gran Rey gobernaban todo Nemeron, comenzaron una lucha feroz entre los hombres y los dragones por la colonización del territorio.

Según la leyenda de Gedeón, las huestes del Gran Rey y sus barcos voladores acabaron con todos los dragones negros hasta extinguirlos de la faz del mundo. Entonces, ¿de dónde había salido aquel monstruo?

Una pasada fugaz y el niño contemplo a la bestia erguida sobre sus patas con las alas extendidas a la luz de la hoguera. Debía medir unos diez metros y pesar varias toneladas, su piel negra y correosa parecía una coraza escurridiza y húmeda. Sobre su rostro arrugado y rectilíneo sobresalían dos ojos de un tono rojizo y aterrador, que se clavaron sobre el muchacho. La criatura rugió mostrando sus protuberantes colmillos y lengua afilada, tenía la boca del tamaño de dos bueyes maduros.

Kadosh quedó petrificado por el terror y corrió a esconderse bajo un carro, pero aquella criatura parecía quererlo a él y avanzó en su misma dirección. Entre tanto, varios cazadores montañeses salieron a enfrentarse con la bestia, estaban dirigidos por Noah. Pero las lanzas de aquellos hombres rebotaron, como brotes de hierba, sobre la piel escamosa del monstruo. Después, el dragón los fue sacudiendo uno a uno…

Tras lanzar a Noah a la oscuridad, Kadosh contempló cómo uno de los cazadores Dag era despedazado y parte de sus miembros devorados por el animal rabioso ante la atónita e impotente mirada de sus hermanos tribales. Tras quitarse toda la resistencia, el monstruo

avanzó en dirección al niño.

Kadosh observaba a la criatura con la garganta seca y el corazón a punto de explotarle bajo el pecho. Un sudor frío perló por completo su frente desnuda. Entre tanto, Meron y otros corrían de aquí para allá despavoridos. Sin embargo y ante la presencia del dragón tenuemente iluminado bajo la luz de las grandes hogueras, todos quedaron paralizados frente a la terrible bestia que avanzaba sin remisión en pos del joven Kadosh. Mientras, Noah permanecía inconsciente y tendido no lejos de allí…

Súbitamente, cuando todo parecía perdido, algo cambió en la mente de Kadosh. Fue como si otra persona se adueñara de su consciencia y, de repente, el miedo se fue. El chico se incorporó y avanzó con decisión haciendo frente a la bestia ante la estupefacta mirada del resto de los Dag.

Un terrible dolor de cabeza acompañó a Noah mientras, poco a poco, fue entreabriendo sus enrojecidos ojos. Estupefacto, aún entumecido por el golpe de la bestia y el frío nocturno, Noah se quedó perplejo al contemplar la escena. Aquel monstruo titánico se había parado frente al pequeño Kadosh.

La mirada de Kadosh era fría y enigmática, como lo había sido ante Meron. Si no fuera por su aspecto infantil, se podría decir que aquella mirada podría perfectamente pertenecer a un anciano con varios siglos de edad. Parecía como si Kadosh sostuviera un duelo mental mudo contra la bestia, un cruce de miradas que había paralizado al reptil alado.

Como si de una pesadilla mística se tratara, Kadosh extendió la mano y la bestia cedió, tumbándose en tono sumiso ¡igual que un perro acobardado! Los Dag supervivientes no daban crédito a sus ojos.

Kadosh acarició el hocico de la bestia y esta se relamió la mano, ahora como una criatura dócil y mansa.

La expresión del muchacho era impenetrable, sin mostrar el menor signo de emoción.

Tras unos pocos instantes, el temible reptil estiró su largo cuello y miró hacia arriba, después abrió de nuevo sus increíbles fauces exhalando un rugido que heló el corazón de los montañeses. Tras esto, como guiado por un todo interconectado, el muchacho se retiró andando hacia atrás sin dejar su expresión hipnotizada. Para que, acto seguido, la bestia extendiera sus poderosas alas negras y volviera a alzar el vuelo levantado polvo y tirando con su huracanada brisa las pocas tiendas que aún estaban en pie. Para, inmediatamente después, perderse para siempre en la noche oscura.

Un sinuoso rumor, mezcla de fervor religioso y miedo, se alzó

ligeramente entre los supervivientes y los restos de la destrucción. Los Dag alzaban plegarias al viento, sus ojos, antaño hostiles, empezaban a ver a Kadosh con un respeto y un miedo como sólo los dioses transmiten a los hombres.

Noah estaba magullado y con la cara llena de rasguños, seguía inmóvil y perplejo. Los ojos estupefactos del veterano cazador contemplaron cómo el dragón alzaba el vuelo mientras Kadosh permanecía en pie, solo y desamparado, en medio de la destrucción.

Sacando las pocas fuerzas que le quedaban, el cazador corrió hacía el muchacho pero, antes de que este le alcanzará, Kadosh cayó al suelo embarrado, totalmente inconsciente.

Ahora ya no había dudas sobre el poder del muchacho de misterioso origen. Ahora todos sabían que Kadosh les había salvado de una muerte segura.

SERGIO TAPIA

Hijos de Nemeron

Falsos Dioses

Crónicas de Aurantia

LIBRO II

EL ÚLTIMO CABALLERO

1

“Y llegará el día en que ninguna tierra será segura y la sombra se extenderá, cual brisa impenitente en busca de la sangre de los vivos.”

Extractos del sura 44, versículo 1408. Upanishads Sanatana Dharma

Aquel bosque lóbrego y sombrío, bajo un cielo encapotado, daba paso a un abrupto lodazal. Un pantano yermo poblado peñas bajas y quebradas, árboles flacos y escasos que se mostraban como esqueletos enfermizos, espectros ramificados que intentaban amenazar al melancólico cielo.

Andando, torpe y cansado, el guerrero terminó por tropezar y caer en medio del cenagal, justo a la entrada de la esquelética floresta. Aun con los ojos arrasados, reflejo inexorable de la angustia que atenazaba su espíritu, continúo avanzando con torpeza y dificultad.

El cansado viajero se cubría con una armadura carcomida por la herrumbre, tan sucia y abollada que apenas se distinguía su tonalidad original. La mugre y el fango habían terminado por comerse el bonito color de la armadura antaño plateada y lustrosa.

Finalmente, el caballero se dejó caer en un pequeño promontorio a forma de islote en medio del acuoso barrizal. Con los ojos perdidos en el firmamento, terminó por desfallecer y caer momentáneamente en la inconsciencia.

Aún luchaban por prevalecer las últimas luces de la tarde cuando unos pasos, alborotando por las charcas próximas, despertaron súbitamente al exhausto Lord. Haciendo acopio de las pocas fuerzas que le quedaban, el caballero consiguió incorporase y desenvainar su espada. El filo de la hoja estaba teñido por el agua sucia y la sangre seca, pero aún conservaba algo de su brillo y señorío originales que antaño la hicieron refulgir con un aura victoriosa.

Dos indecorosos aldeanos se acercaron al minúsculo promontorio.

- No temáis señor… -dijo el más alto de los dos.
- Venimos del bosque, os distinguimos al llegar desde lejos. ¿Necesitáis auxilio? -dijo el otro.
- ¿Quién sois? Hablad u os ensarto como a vulgares ratas… -les increpó el Lord, al tiempo que se ponía en posición de guardia, blandiendo en alto su pesada espada.
- Somos leñadores, noble nacido. Sólo jornaleros del bosque… -respondió el alto sin ocultar su espanto ante la

figura del guerrero, una vez más, erguido en toda su majestad.

El caballero los estudió, eran dos lugareños ataviados con pieles curtidas típicas de los límites orientales del Gran Asoka, sus rostros estaban arrugados y tostados por las inclemencias y la necesidad. Por un instante, el guerrero recuperó algo de sentido común y envainó la espada.

- ¿Qué comarca es esta? –inquirió el Lord.
- Os encontráis a las puertas de la comarca del "Cuerno Blanco", más allá de la región oriental de El Gran Asoka. ¿Quién sois vos, señor?
- Mi nombre es Ragnar, hijo de Samos y soy el último superviviente de la guardia personal del magistrado Casio de Medici.
- ¿Cómo decís? –Ninguno de los villanos ocultó su sorpresa- ¿Vos?, ¿sois un caballero del patriarca de los Medici?… -diciendo esto, los dos villanos se arrodillaron, hundiéndose hasta la cintura en el cenagal.
- ¡Levantaos, desgraciados! –les increpó el guerrero- ya no soy caballero de nadie. El noble príncipe ha muerto y, con él, casi todo su ejército y la esperanza para los hombres libres de Nemeron. Leopold ahora es libre para cerrar su puño sobre sus indefensas presas.
- Se decía que iba a acontecer una gran batalla –recordó el más bajo de los leñadores- durante los últimos seis meses, hombres y bestias transitaron con provisiones por el camino viejo rumbo a Occidente, donde la tierra termina y comienza el Mar Meridional. Drakkars de Ciudad del Lago, nos sobrevolaron como aves de rapiña. Todos sabíamos que algo malo estaba a punto de suceder.
- Pero nadie había traído nuevas de lo ocurrido tras la batalla, ni siquiera de cuando acaeció la cruzada -continuó el otro.
- Nadie las trajo porque casi nadie sobrevivió. –El caballero suspiró triste antes de continuar. Los leñadores creyeron ver un brillo acuoso en sus ojos- La batalla fue perdida, el último de los magistrados honorables de la Liga, el príncipe mercader Casio de Medici, fue devorado por los demonios de Baalfegor junto a su ejército. El último gobierno de los hombres libres ha caído, ahora los demonios y espectros se han aliado con los corruptos

gobernantes de Ciudad del Lago y campan a sus anchas por las tierras de Nemeron sin nadie que se les oponga.

- ¿Demonios decís? –Los leñadores se miraron espantados.

- Creímos ser los dueños de este mundo. Nos veíamos invencibles desde nuestras ciudadelas de sólida roca, desde nuestras estancias palatinas de oro y nácar. –El caballero se paró una vez más, como si un dulce recuerdo hubiera nublado su conciencia, tras unos segundos, continuó- Seguros bajo la luz del sol y las estrellas, nuestra osadía nos llevó a cometer demasiados errores. Avanzamos demasiado hacía el norte y hacía oriente, más allá de las montañas que nacen al norte de la gran tierra que se extiende el Gran Mar del Norte. Allí se ocultaba, escondido pero latente, un poder mayor a cualquier otro. Y ahora hemos pagado por nuestra osadía.

- ¿Qué poder es ese?

- Uno tan antiguo como los mismos Padres Celestiales, un mal que fue traído a Nemeron a la par que los hombres, el baluarte perdido de la maldición que acabó con el poder de los hombres que poblaron el cosmos mucho antes de que Ciudad del Lago fuera edificada. Esos malditos demonios, bebedores de sangre, conducidos por su rey impío Baalfegor, sólo nos ven como simple ganado que consumir.

- Pero… ¿Qué será de nosotros ahora? -dijo el más alto de los leñadores.

- ¿Tenéis familia? –les preguntó el caballero.

- Así es… ambos –asintió.

- Pues id por ellos, tal vez aún no sea tarde. Tomad lo que podáis y partid cuanto antes hacia el Occidente.

- ¿Hacia el Occidente decís? –dijo el más alto.

- En la Gran Dorsal, donde se extienden las minas de argento bajo las entrañas del colosal Dag, son tierras aún muy alejadas, tardaran algún tiempo en alcanzarlas.

- ¿Y vos, Señor? ¿Habéis pensado qué hacer?

- No… -el caballero vaciló– no he considerado nada aún. Desde que el ejército del gran Casio fuera vencido y devorado por las hordas de la oscuridad, durante cuatro días y cinco noches, no he hecho otra cosa más que huir. Al principio éramos veinte, pero nos han ido cazando uno tras otro. Ahora, tan solo quedo yo.

- Venid con nosotros, señor –dijo el más bajo.

- Si es cierto lo que decís, tampoco queda aquí nada

para vos –prosiguió el más alto.

Finalmente, el caballero aceptó la oferta de los leñadores, caminaron un par de horas por el bosque, la tierra firme ayudo a Ragnar a moverse con más facilidad. Pero el peso de la armadura le impedía seguir avanzando con la prontitud que la situación requería.

El caballero tenía una apariencia confiable y elegante, era alto y corpulento, de tez clara y largas greñas castañas y lisas.

El peligro era demasiado acuciante como para andar con miramientos. Ayudado por los leñadores, Ragnar desmontó su yelmo, sus grebas, escarpines, hombreras, guardabrazos, codales y brazales. Tan solo se quedó con el peto de su armadura y, una vez liberado del peso, Ragnar aceleró la marcha hasta alcanzar las proximidades de la aldea de los leñadores.

Hacía pocas horas que la noche había caído sobre el bosque y la luna se había aposentado en todo su esplendor compartiendo su reino con las estrellas. En el centro de la aldea, las últimas ascuas de una hoguera se extinguían al ritmo de una suave pero fría brisa otoñal.

Tan solo el ruido de las pisadas del lord y los leñadores les era revelado. Era como si la muerte se hubiera comido toda la vida en aquella oquedad en medio del bosque. Ragnar percibió cómo un sudor frío perlaba la frente de los leñadores y uno de ellos, el más bajo, trató de lanzarse corriendo rumbo a las chozas donde, por la mañana, había dejado a su familia. Pero Ragnar, intuyendo su movimiento y anticipándose a él, lo retuvo asiéndole de una manga, con una fuerza y un vigor que sorprendieron al aldeano.

Con el rostro tensionado, como preparándose para lo que iba acontecer, Ragnar hizo gestos a los leñadores para que se sentaran y no hicieran ruido. Los leñadores, bastante asustados y confusos, obedecieron. Fue entonces cuando el caballero desenvainó su espada, una vez más, un brillo fugaz recorrió la hoja al tiempo que se desnudaba bajo la luz de la Luna.

Como una sombra, como un mal sueño, el caballero desapareció entre las tinieblas, quedando oculto a los ojos de los leñadores.

La turbación y el frío fueron poco a poco haciéndose presa de ellos.

- ¿Nos ha abandonado? –dijo el más bajo.
- ¿Por qué lo dices? –le interrogó el alto.
- ¿No le oíste? Había dejado a los suyos en medio de la batalla, los dejó a su merced. ¿Por qué él se salvó y el Gran Rey no? ¿Qué pasó con los diecinueve que lo acompañaban? Seguramente es un traidor y ahora estamos

a su merced.

- Será mejor que te calles, el bosque tiene oídos muy finos –le advirtió el alto, poniéndose un dedo en la boca.
- ¿Por qué debería? ¡Nuestras mujeres e hijos están en esas chozas!, nos esperan.
- Él dijo que nos quedáramos aquí y yo le voy a hacer caso.
- Está bien, haz lo que quieras, pero yo me marcho.

El más bajo de los dos leñadores se escabulló rumbo directo hacía la aldea. Su compinche no pudo hacer nada por retenerlo. El leñador más alto se quedó solo, en medio de la oscuridad y a la expectativa y, muy pronto, el miedo le embargó, un vació le atenazó el alma naciendo de la boca del estómago hasta ponerle toda la piel de gallina.

Entre tanto, el leñador más bajo avanzó furtivo por las retamas y entre los viejos y gruesos pinos. La luz de la Luna era clara e invitaba a avanzar con seguridad.

En pocos segundos, alcanzó el centro de la minúscula aldea, justo a los pies de las esquirlas de la lumbre recién consumida. Ignorante de los nuevos peligros que atenazaban al mundo, el incauto comenzó a chillar en un vano intento de llamar a sus amigos y familiares. Pero aquel lugar era como un cementerio mudo y sombrío, sólo el viento y el batir de las ramas se manifestaron a él.

De repente, el crujido de una rama le sobresaltó, algo había sonado tras él, algo como un crepitar o unos pasos acompañados del eterno devenir del viento, ahora más fuerte quizás. El leñador miró nervioso en todas direcciones sin alcanzar a ver nada, tembloroso, removió con cierto nerviosismo las ascuas de la extinta hoguera utilizando el pie, algo que calmara su malestar y su ansia. Súbitamente, una sombra gris apareció en la puerta de una de las maltrechas chozas, el incauto creyó identificarla, pero la sombra no respondió a sus llamadas. Poco a poco, se fue viendo rodeado de más y más crujidos, pasos quizás…, creyó escuchar a alguien arrastrándose.

Más y más sombras fueron surgiendo de las chozas y otros rincones de la tenebrosa aldea, todas mudas y con aspecto pálido, siniestro y amenazador.

Súbitamente, una mano rozó el antebrazo del hombre, el leñador creyó oír un gruñido, como el de una bestia, suspirar cerca de su nuca; repentinamente, sintió un escalofrío y dio un traspié removiendo más las cenizas de la lumbre consumida; para su sorpresa y horror, encontró entre las ascuas, aún ardientes y negruzcas, los restos de una mano humana medio devorada y algo quemada, apenas la vio por el rabillo del ojo pero el pánico se hizo presa de él y empezó a gritar

como un alma que es arrastrada a través de un lóbrego y profundo túnel hacía el mismo infierno. Antes de percatarse del peligro real que lo amenazaba, el leñador sintió cómo decenas de bocas hundían sus fríos y putrefactos dientes en la carne de sus extremidades, tronco y cara… devorándolo y despedazándolo entre terribles estertores de dolor sanguinolento.

Los alaridos del desgraciado pudieron oírse a varios cientos de metros de distancia.

De repente y como un relámpago vengador, el caballero surgió de entre las tinieblas blandiendo su espada y haciéndola silbar con cada trazo de su acero. Miembros, cabezas, tendones y huesos crujieron en el aire mientras las sombras trataban de revolverse y contraatacar sin éxito.

De entre las oscuras siluetas saltaron gruñidos y un extraño verdor refulgente que destacaba en sus ojos como los de un gato, quizás. Pero ya era demasiado tarde para el incauto leñador, aún con el corazón palpitante, el Lord no pudo otra cosa que tomar piedad y rematarlo en su miseria para evitarle mayor dolor.

Pronto allí no quedó nada. Los atacantes se habían visto reducidos a una marea de carne, sangre y hueso descoyuntados. Por un instante, el silencio volvió a dominar el lugar, entre tanto, el otro leñador, que lo había visto todo desde su escondite, salió corriendo hacia el caballero; cuando estaba a punto de abandonar la maleza para entrar en el claro, justo tras el caballero, este viró en redondo y apuntó el mandoble hacía la garganta del leñador que frenó en seco. Por un momento, el leñador sintió que la punta de la espada rozaba su nuez.

El leñador se quedó petrificado, no esperaba esa reacción del caballero.

- ¡Señor! Soy yo, ¡el leñador! ¿No me conocéis? –Tras oír sus palabras, el caballero, que tenía el rostro ensangrentado y tenso, bajó la espada y la envainó de nuevo.
- No queda nadie con vida –dijo al fin– lo siento.
- Pero, Señor… Mi familia, mis hijos, mi mujer ¿dónde están?
- Todos han muerto leñador. –El caballero agachó la cabeza apenado. -Lo siento.
- No… mi… mi familia. –El leñador cayó al suelo, llorando y gimiendo, destrozado por el dolor.
- No queda tiempo, ya han llegado a esta región, es hora de marcharnos –continuó el caballero con un tono calmado y tranquilo. –Nada queda aquí para nosotros. El

mal avanza, llega presto del Oriente y alcanzará muy pronto las faldas de la Gran Dorsal, si en dos días no llegamos a las faldas de esa cordillera, nos convertiremos en sombras sedientas de carne y sangre, igual que tu familia y el resto de miembros de tu tribu.

- Dejadme aquí noble nacido… -dijo el leñador entre sollozos– quiero morir con ellos.
- No morirás, serás devorado por ellos cuando sus miembros retornen a la vida y lo harán muy pronto. Tu gente ha muerto, igual que ha muerto la Liga de Mercaderes.

El caballero tomó del brazo al leñador y lo ayudó a incorporarse. Destrozados por el dolor y la culpa, los dos hombres se volvieron a internar en el bosque, perdidos en medio de las tinieblas.

La noche pasó y una fría mañana siguió tras el paso de la oscuridad, helando los corazones de los fugitivos. Apenas habían despuntado las primeras luces cuando llegaron al límite oriental del bosque, allí donde el camino viejo se pierde en los bordes de las ciénagas y comienza un gran prado de forraje alto y verde.

Una niebla matutina fue inundando el horizonte avanzando con sinuosa lentitud, como deleitándose mientras enterraba a la tierra entre tinieblas. Aunque todavía, muy lejos, en el horizonte, se distinguía perfectamente la silueta del gran monte Dag y la Gran Dorsal, su única vía de escape a los horrores del mundo.

Ocultos tras los peñascos que salpicaban una pequeña colina, soldada al límite de la frondosidad, el leñador y el caballero no quitaban ojo a la meseta que se abría ante ellos ya que, unos cientos de metros más abajo, se extendían unas pocas edificaciones de madera. El leñador advirtió al Lord de que se trataba de un granja que hacía las veces de hospedería para los peregrinos y viajeros que antaño transitaban por el camino viejo.

Tras unos minutos de observación en silencio, el caballero señaló una cerca adyacente a lo que parecía la construcción principal de la alquería, tras la cerca, varios rocines relinchaban hostigados por sombras pequeñas como de niños oscuros y fornidos.

- Maldición… ya han llegado aquí los espectros -dijo el caballero.
- ¿Espectros? –inquirió el leñador- ¿quiénes son?
- Demonios sin cerebro, muertos vivientes antropófagos, son peligrosos si van en manada, sirven a la oscuridad igual que sus amos, los vampiros.

- Parecen sombras ebrias.
- Que no te engañe su aparente torpeza, son fuertes y rápidos como alimañas sanguinarias, hay cientos de miles, durante la última batalla no pudimos contenerlos.
- ¿Qué hacen flagelando a esos caballos?
- Supongo que quieren cazarlos y comérselos mientras su sangre esté aún caliente, los cadáveres fríos no les satisfacen y sólo los devoran cuando no tienen otra cosa que llevarse a la boca, su hambre no tiene fin. A estas horas ya habrán acabado con la gente de la granja, seguro que hay más dentro devorando los cuerpos de los granjeros.
- ¿Se comen a la gente? –le cotilleó el leñador horrorizado.
- Bueno sí, en parte. Digamos que les gustan las vísceras, esa es la parte buena…
- ¿Y cuál es la mala?
- Luego les transmiten su extraña enfermedad, al caer la noche se convierten en lo que ya viste ayer.
- Entonces… ¿el ejercito del magistrado Casio?
- Si, con Casio a la cabeza… –Ragnar parecía entristecido- son ahora como la gente de tu aldea, muertos vivientes, esclavos de la noche eterna, asesinos sedientos de carne y sangre viva, sin moral o remordimientos.
- ¿Qué vamos a hacer?
- Vamos a deslizarnos por la pendiente y vamos a avanzar tan rápido como sea posible hasta la cerca… Allí yo acabaré con los espectros y robaremos dos caballos.
- ¿Se puede acabar con ellos?
- El hambre no tiene fin, sólo puedes descoyuntarlos o abrasarlos, si no quemas sus restos toman voluntad propia y pueden seguir avanzando, incluso transmitir la enfermedad.
- ¡Pero yo no sé montar y esas bestias no están ensilladas! –dijo el villano dando excusas vanas para ocultar su verdadero miedo.

Los lamentos del leñador fueron obviados por el caballero. La decisión estaba ya tomada y el pobre aldeano no podía hacer nada al respecto. Totalmente desesperados, avanzaron colina abajo hacia el prado y rumbo a la cerca.

Muy pronto, los espectros se percataron de su presencia. Uno de los tres, que estaba hostigando a los caballos, gritó con voz estridente en una lengua grosera y, apuntando con un dedo huesudo y trémulo

hacia la nueva amenaza, desenvainó una cimitarra herrumbrosa. Una sonrisa a forma de mueca maligna se dibujó en el rostro desdentado y putrefacto.

Al acercarse, el leñador contempló con horror los rostros de aquellas criaturas y, durante unos segundos, se quedó paralizado por el pánico.

Los espectros eran de tez cetrina y de ojos grandes como los de los gatos, sus rostros arrugados y deformes lucían el semblante de la muerte, de sus desproporcionadas fauces surgían colmillos de forma irregular y variopinta, hacia abajo y hacia arriba, sin orden alguno.

Como un río de agua sucia, decenas de malolientes espectros salieron de la casa a la carrera y rumbo al cercado, como alimañas. La escena habría congelado el alma a cualquiera, unos armados, vestidos o desnudos, cojeando, corriendo o arrastrándose todos como cadáveres animados y congelados en el momento mismo de su defunción.

Ragnar se percató del peligro, debía decidir: o esquivaba a los espectros de la cerca y montaba uno de los caballos para salir huyendo y salvar la vida, o se detenía a ayudar al indefenso leñador que ya estaba sentenciado.

La lucha interna entre el espíritu de supervivencia y el honor perdido le hizo reventar en un alarido de rabia largamente contraída.

El caballero frenó en seco, desenvainó su espada y corrió en dirección a las tres sombras más cercanas. Su acero se cruzó con el de los muertos vivientes en una lucha desigual por la misma vida. El Lord hizo una finta rápida que pareció cortar el aire y, después, dos quiebros para terminar con un corte transversal que partió el cráneo del primer aparecido. Los otros dos aullaron de ira al ver los sesos de su hermano desperdigados por la hierba fresca y verde.

El segundo cayó de bruces cuando Ragnar le propinó un puntapié en la barbilla, al tiempo que giraba y segaba el cuello del tercero, para terminar hundiendo su mandoble en las tripas de su contrincante derribado.

La sangre negra y nauseabunda de aquellas criaturas malditas le había salpicado encima ensuciando, aún más, las ropas y el peto de Ragnar, los muertos vivientes de la cabaña no andaban ya lejos.

Ragnar se cargó encima al paralizado leñador y, no sin dificultad, lo subió a uno de los caballos. Él se montó a lomos de otro y azuzando a las bestias, saltaron la cerca rumbo al norte. El leñador, recuperándose de la impresión, trató penosamente de dominar a la bestia como pudo.

El grupo de espectros frenó en seco al percatarse de que ya no

podían alcanzarles, las sombras no montaban a caballo… Rugidos y gruñidos de desaprobación e ira se escucharon en torno a la pequeña multitud de pequeños espectros congregada a su llegada a la cerca. Mientras, aún relamían y saboreaban la sangre aún caliente de sus últimas víctimas.

Poco antes de internarse en el camino viejo, rumbo al Occidente, Ragnar se percató de que eran observados desde la colina en la que momentos antes se habían refugiado, por una criatura con semblante de hombre que los miraba. Su rostro y cuerpo quedaban tapados por un largo manto negro y un abultado capuchón.

Aquella figura tenía las manos cubiertas por guantes de acero, cruzadas y apoyadas sobre un gran espadón cuya punta se hundía en la tierra.

Ragnar conocía ese uniforme, lo había visto antes dirigiendo a millares de hombres del norte hipnotizados bajo su poder demoníaco y a sus terribles espectros de sangre, poco antes de caer como aves de rapiña sobre las esplendorosas huestes de Casio de Medici. Pues Ragnar jamás podría olvidar la armadura de Baalfegor, Señor de la Oscuridad.

Cabalgaron como almas escapadas del averno, con el corazón desgarrado y sin mirar atrás, aunque podían sentir la sombra del mal más puro avanzando tras ellos.

Los huidos atravesaron las nieblas de las praderas y pasaron más allá, siempre siguiendo la linde del camino viejo, rumbo a la Gran Dorsal y el valle del Dag-Guiora.

A la caída de la tarde, la niebla se retiró y Ragnar se sintió seguro y, por fin, quiso parar la marcha para descansar. El leñador estaba poco acostumbrado a cabalgar, tenía todos los huesos molidos y prácticamente se dejó caer del caballo.

Los viajeros habían parado en las ruinas de una antigua abadía, justo donde las praderas terminan y comienzan las Llanuras Sedientas. Antes de que cayera la noche, Ragnar buscó un hueco entre unos arcos y los restos de un muro, a salvo de las acometidas del viento. El caballero encendió un pequeño fuego, donde los fugitivos se calentaron para sentir algo remotamente parecido al calor del hogar perdido.

- Me habéis salvado la vida, ahora soy vuestro humilde servidor –dijo el leñador.
- Vos hubierais hecho lo mismo por mí –le respondió el caballero.
- Sabes que no… me quedé petrificado, dudo que yo

hubiera hecho lo mismo.

- Era la primera vez que te encontrabas con criaturas semejantes, es lógico dejarse llevar por el pánico. Decidme, ¿Cuál es vuestro nombre?

- Me llamo Nejmad.

- ¿Tu nombre significa “agradable”? Qué curioso… Bueno Nejmad, estamos a varios meses de la linde de las estribaciones que dan paso a la comarca del Valle del Dag-Guiora. ¿Crees que, antes de que lleguemos, tendrás la fuerza suficiente como para empuñar un arma contra el enemigo?

- Nunca fui instruido en el uso de las armas.
- Pero sí del hacha, ¿no es así?
- Vuestra merced conoce mi profesión.
- Pues os buscaremos un hacha.
- Os ayudaré noble nacido. Quiero luchar contra esos demonios, quiero vengar a mi familia.
- Que así sea, Nejmad. Recordad… no hay mejor soldado que aquel que lo ha perdido todo. –Y los dos hombres se estrecharon la mano en señal de amistad.

LAS MONTAÑAS DEL TIEMPO

2

“Si no tuvieras vista, ni oído, ni tacto, ni gusto, ni tan siquiera olfato… ¿existirías realmente?”

Sutra de la Verdad Infinita - Retahíla Neo-Menoch

El silencio fue roto por el hondo latir de centenares de cuernos de oración que resoplaron a la vez, aflorando con gran estrépito, de entre los solitarios templos salpicados por las afiladas y aristas cumbres de la Gran Dorsal, como una orquesta armoniosa y conjuntada.

Un viento helado siguió al final de la monacal retahíla. Los monjes Neo-Menoch intentaban despertar a los dioses, avisando a los vivos de que la hora para la meditación diaria había comenzado. Los cuernos de oración eran grandes y estilizados instrumentos de viento con forma de clarinetes torcidos de más de cuatro metros de largo, elaborados en marfil de dragón y decorados con gemas encastradas, se encontraban dispuestos estratégicamente dentro de las capillas que se alzaban sobre los minaretes de los templos.

Para mover o hacer sonar un solo cuerno de oración, eran necesarios varios monjes bien fornidos. Este ritual debía practicarse varias veces al año, tal y como ordenaban las reglas de la disposición sagrada, que indicaba el calendario religioso para cada estación del año.

Kumar Rimpoche era un lama Neo-Menoch entrado en los cuarenta que vivía recluido en el monasterio Corvino. Este se alzaba majestuoso y soberbio sobre la cima del monte Dag-Guiora, el más antiguo y elevado de los existentes en él.

Kumar era de rasgos orientales puesto que, como la mayoría de los monjes de aquellos monasterios de las montañas, era originario de la misma etnia que los Dag del valle, de tez ligeramente oscura, rasgos marcadamente afilados, ojos rasgados y mirada profunda e enigmática. Kumar era estrecho de cintura y no muy alto, tenía el cabello rasurado al cero y un cuerpo de músculos bien definidos que daban cuenta de su entrenamiento diario y, como cualquier otro monje-guerrero, Kumar estaba versado en las sagradas artes marciales de las disciplinas Menoch que a diario practicaba en las plácidas tardes de entrenamiento del monasterio.

Aquellas antiguas rocas, que habían sido el confortable hogar de

los monjes Neo-Menoch por más de dos mil años, estaban impregnadas de la humedad que hace presagiar un brusco e inminente cambio climático.

El lama se encontraba solo, ataviado con su túnica bermellón y dorada, en actitud contemplativa, sentado en la posición del loto sobre la base de una pequeña murallita de roca caliza desgastada que rodeaba el palacio-templo de Corvino. Se encontraba justo al borde mismo del abismo de la montaña que conducía a las postrimerías del fértil Valle del Dag. Tras el final de las entonaciones de los cuernos rituales, Kumar reparó por un instante en la luna, -"Una imagen perfecta" -pensó mientras se iba poco a poco sumiendo en la meditación y, a pesar de ser de día, la luna era perfectamente visible en el horizonte.

Una precipitada y fría brisa glaciar cruzó la cima del monte Dag haciendo estremecerse al monje. Fue el momento para abandonar la lectura de un viejo códice trascrito a mano con algunos extractos del sagrado libro Upanishads Sanatana Dharma *y* comenzar la meditación trascendental.

Kumar entonó para sí una y otra vez el Sutra de la verdad: "*si no tuvieras vista, ni oído, ni tacto, ni gusto, ni tan siquiera olfato… ¿existirías realmente?*"… Con el objeto de entrar en un profundo estado trascendental que lo alejaría de la realidad. Cerró los ojos y se sintió vagando en el oscuro infinito. Primero sintió una fina punzada en la sien, después algo de tensión sobre los hombros y, por último, vértigo y precipitación en medio de la nada, como una caída en picado hacía el mismo abismo de la conciencia. Dejó de ser él por un instante para fijarse en otros ojos, en otra vida, en otro mundo.

Los ojos de Kumar fueron los ojos de un niño y los ojos de ese niño los de Kumar. El monje ya no supo si se encontraba recordando acontecimientos de otra vida o, por el contrario, veía a través de los ojos de un niño real ubicado en un tiempo y un lugar desconocidos.

Aquel niño enigmático corrió sollozante atravesando un pasillo metalizado, a pesar de encontrarse en medio de la penumbra, era claramente visible el imperio de la inmundicia y la extrema suciedad que gobernaba aquel lugar abandonado y maldito. A duras penas y en un estado famélico y fatigado, el niño siguió corriendo.

Aquel muchacho no debía contar más de siete años, súbitamente, se tambaleó hasta penetrar a través de una puerta abierta que le daba acceso a una nueva estancia aún más oscura que el pasillo del que provenía, pues sabía que le estaban persiguiendo y estaba seguro de que no tardarían en dar con él. Kumar sintió sus latidos, su pánico lacerante punzando su joven piel y un sudor frío que perló su frente.

Aceptando su propio destino, se quedó en cuclillas bajo una mesa, temblando aterrorizado. En los últimos días, había visto muchas cosas que no entendía.

Extrañas personas vestidas de blanco, que tapaban sus rostros, le daban toda suerte de medicamentos y punciones, sus ojos sucumbiendo al dolor, mientras el terror le invadía. -"Corre, hijo… corre" -le dijo una voz en su subconsciente. Las ideas y pensamientos se le amontonaban rápidos y precipitados, sabía que había huido de sus captores sin orden, rumbo o concierto y, sin recordar cómo, ahora se encontraba en aquel lugar lúgubre y oscuro. De repente, sintió unos pasos pesados y lentos cruzando el pasillo que antes había cruzado él mismo, aquellos pasos iban acompasados de una respiración profunda y dificultosa que se le antojó familiar. Y entonces lo vio: aquel hombre viejo con su mismo rostro, aunque más arrugado y severo, le había encontrado.

Fue entonces cuando el niño gritó, Kumar sintió súbitamente cómo el dolor y el olvido se fueron poco a poco adueñando de su mente y, de pronto, Kumar despertó de su meditación sobresaltado.

Él conocía a ese niño, realmente lo había visto años atrás, pero aún no conseguía recordar dónde. Por un instante no se percató de lo que ocurría a su alrededor. Ya era de noche y seguramente se había pasado todo el día inmerso en su meditación, ajeno a su propio cuerpo.

Decenas de monjes alumbrados con antorchas le rodeaban, maravillados de lo profundo del trance que había alcanzado, era evidente que le habían estado velando hasta su regreso.

- ¿Has vuelto a soñar con el niño, Kumar Rimpoche? -le interrogó el Abad del monasterio, Diorde Rimpoche, un anciano octogenario de cuerpo enclenque y curvo que había sido maestro de Kumar en su infancia. Diorde apareció destacándose entre los monjes del grupo.
- Así es maestro Diorde, pero esta vez era distinto. –Kumar aún no se había recuperado de la impresión.
- Distinto, ¿por qué? ¿Tiene que ver con que nos dejaras durante dos días…? -Diorde sonrió con aire enigmático y dejó que esta última frase pasara por los sorprendidos oídos de Kumar como un viento helado azotando las cretas del monte Dag. ¡Había estado en meditación durante dos días realmente! todos los monjes rieron de felicidad y admiración.
- ¿Dos días? pero si acababa de cerrar los ojos…
- ¡Cuán cerca estás de la perfección, Kumar! Sin duda

eres el mejor de entre todos nosotros, por esto los dioses te han bendecido para que veas a ese niño.
- Aún no sé quién es…
- ¿No lo sabes aún? Yo creo que sí.

Y diciendo esto, Diorde se despidió dejando al conmocionado grupo de monjes para avanzar por el suave y serpenteante camino, que ascendía desde la murallita de la cima hasta el complejo principal del monasterio de Corvino. Todas las miradas siguieron al venerable y anciano maestro.

- Maestro Kumar, ¿veis un niño realmente? -le preguntó el joven Shigatse, uno de los jóvenes aprendices del monasterio. Kumar recordaba su nombre porque hacía unos meses le había dado clases de retórica y oratoria. Shigatse no debía contar más de quince o dieciséis años, no era muy alto y, al igual que la mayoría de los aspirantes a monje del monasterio Corvino, era de rasgos orientales. Shigatse lucía una cabeza rapada y el manto marrón que indicaba su grado de estudiante.
- No Shigatse, en mis meditaciones veo a través de los ojos de un niño –respondió Kumar recuperando su dignidad de respetable lama.
- No lo entiendo.
- Es sencillo, yo estoy dentro de él y veo a través de sus ojos, siento lo que él siente y padezco lo que él padece.
- Pero maestro, no sabe quién es ni tan siquiera, ¿por qué están compartiendo lo que ven?
- Ese es el misterio que el venerable Diorde quiere que descubra.
- ¿Qué enseñanza nos puede transmitir sobre estos hechos, maestro Kumar? –preguntó otro monje al que Kumar no alcanzó a ver el rostro.
- Aún no tengo nada claro, pero intuyo que el muchacho pertenece a nuestro tiempo y está ya entre nosotros, creo que los demonios del Oriente ansían encontrarlo –respondió musitando mientras se incorporaba. Súbitamente sintió una punzada de dolor, sus piernas estaban completamente dormidas… Los monjes le ayudaron a ponerse en pie. Kumar comprobó el estremecimiento y el silencio que se había hecho sobre los presentes y cómo el pánico crecía entre los monjes que acaban de escuchar sus palabras. El sólo nombramiento de

aquellos seres que gobernaban a los humanos sometidos en las tierras orientales, más allá de la seguridad de la Gran Dorsal y el valle, hacía temblar de terror al más aguerrido de los habitantes de la comarca del Dag. Kumar se mostró dubitativo, como inmerso aún en sus meditaciones… Las preguntas enmudecieron, el miedo se había adueñado de los monjes. Kumar se marchó buscando la paz y el calor en el habitáculo comunal del monasterio. Muy pronto la masa de monjes congregada se disipó, reorganizándose para volver a sus tareas cotidianas pero, cuando aún no había alcanzado la puerta del recinto, Kumar fue interceptado por un pequeño monje sediento de conocimiento, Shigatse.

- Maestro Kumar… -dijo el muchacho haciendo parar en seco al monje.

- Sí… Shigatse –contestó Kumar sin disimular su resignación.

- Me gustaría saber más, maestro, y sé que los demás no me contarán nada, tienen miedo de hablar sobre lo que ocurre más allá, en las remotas extensiones del oriente.

- Tienen miedo y tienen razón. El miedo no es malo, nos ayuda a sobrevivir.

- Sí maestro, pero yo quiero saber, quiero entender, apenas he aprendido lo básico desde que estoy aquí, pero me gustaría saber más; conocer de dónde viene nuestra gente. ¿Quiénes son aquellos que causan tanto terror en el alma de los hombres?

- No hay una respuesta sencilla para ninguna de tus preguntas. –Kumar sonrió y con un gesto amigable condujo a Shigatse hacia la biblioteca. La biblioteca era un edificio anexo al complejo central del monasterio de Corvino, de forma ovoide. Maestro y discípulo entraron en la inmensa sala empujando los grandes portones de bronce que conducían a la misma, Shigatse sólo había estado en aquel lugar en una ocasión y no por mucho tiempo. El resto de alumnos decía de aquel lugar que estaba habitado por espíritus de antiguos monjes. Kumar invitó a Shigatse a sentarse a su lado en una gran mesa rectangular. Tras encender un gran cirio, tomó un gran libro polvoriento de los inmensos estantes a su espalda y lo abrió frente al sorprendido muchacho. El libro estaba escrito en una lengua que Shigatse no identificó, pero también contenía hermosos dibujos a pluma que, supuso, interpretaban el contenido de los textos…

- Seguramente ningún habitante de los monasterios del Dag habrá salido jamás de las extensiones de la falda de la montaña o, quizás, más allá de la región del valle o las regiones más occidentales del Gran Asoka –comenzó a narrar Kumar mientras señalaba un gran mapa de la región de Dag dibujado a mano sobre el libro. –La mayoría de los habitantes de nuestra hermosa región jamás han salido de ella… La Gran Dorsal es un universo en sí mismo, un bastión de paz y libertad ajeno a la cruel realidad del resto de nuestro mundo… Nemeron. Dos mil años atrás, la Gran Cordillera era una tierra apenas recién descubierta y colonizada por las antiguas fuerzas que, siglos después, fundaron lo que hoy es llamado la Liga de Mercaderes.

- Perdón maestro… ¿La Liga?
- Te surgirán miles de preguntas a lo largo de mi historia y, lejos de entender, te darás cuenta de que te encuentras aún más ignorante que al principio, pero eso es inevitable. Por el momento, sólo te diré que la humanidad no nació en este mundo, nuestro hogar… sino que provenimos de otro mundo muy distante denominado "Gaia" que, por otro lado, ya no existe…
- Entonces… ¿Los humanos supervivientes de ese planeta Gaia, llegaron a Nemeron? –Kumar rio ante la inevitable ignorancia de un chico criado en las montañas y únicamente versado en los fundamentos más básicos de la lengua y la matemática.
- No, mi joven aprendiz. Lo cierto es que Nemeron nunca fue un mundo especial o significativo en la inmensa colección de planetas habitados por la especie humana. Sin embargo, una serie de hechos casi fortuitos lo convirtieron en la mayor singularidad del universo habitado por los hombres.
- No entiendo nada.
- Ya lo entenderás mi joven discípulo y, aunque muchos eruditos no crean en el mito de los Padres Celestiales, puedo asegurarte que la historia es cierta y verdadera como ninguna otra. Digamos que, en un momento incierto de la historia de los hombres, abandonamos el "sistema madre" y comenzamos a colonizar miles y posteriormente millones de mundos, todos ellos coordinados y controlados desde Gaia. El peso de los siglos dio identidad a esos mundos y los hijos quisieron emanciparse de sus padres, pero los padres no lo permitieron y estalló una

terrible guerra que terminó por destruir a la propia Gaia y, por ende, el sistema de comunicaciones y direccionamiento de navegación de todos los barcos que sabían navegar por el espacio en esa portentosa época, dejando a las distantes humanidades incomunicadas durante más de mil años.

- Pero, ¿no poseían las mismas tecnologías?, ¿no pudieron superponerse a la tragedia del “sistema madre”?

- Digamos que la guerra duró siglos… durante ese periodo las distintas facciones beligerantes se especializaron más en el arte de la guerra, que en preservar sus sistemas de científicos o formativos. Cuando ocurrió el terrible imprevisto de la destrucción del sistema de comunicación cósmico, que se alojaba en Gaia, nadie estaba preparado. Billones de seres perecieron en el espacio, atrapados en sus navíos a la deriva; las comunicaciones interplanetarias enmudecieron y la mayoría de mundos degeneró rápidamente hacia la barbarie.

- ¿También en Nemeron?

- Desde luego… En apenas cien años, la humanidad olvidó prácticamente todo… Jamás sabremos realmente cuántos mundos colonizó la raza humana en su época gloriosa. La cuestión es que esto provoco un cisma terrible entre las diferentes culturas, un cisma que nos separó y diferenció e incomunicó por siempre. Mil años después, en un mundo llamado Crosaurios, un gran rey unificó sus tribus y trajo la paz, este hecho desembocó en la creación de un estado estable que, con el tiempo, empezó a recuperar el conocimiento perdido bajo la guía de la antigua fe Menoch de la que proviene nuestro credo.

- Sí, esa historia la conozco. Es la historia sagrada que tan solo conocemos los monjes y cuyo conocimiento queda vedado al pueblo.

- Has realizado tus deberes, Shigatse. Este pueblo fue el precursor de unas nuevas tecnologías de transporte estelar y de la ciencia del re-descubrimiento.

- ¿Comenzaron a contactar con otras humanidades?

- Así es… Los once primeros mundos redescubiertos por los crosarianos se convirtieron en el eje la nueva civilización interestelar. Períodos de cismas religiosos se intercalaron con imperios y alianzas inciertas, mientras miles de nuevos mundos eran redescubiertos cada año estándar…

- ¿Entre ellos Nemeron?
- Si, entre ellos Nemeron. Aunque el redescubrimiento de Nemeron fue muy reciente comparado con otros mundos como Ática o Estigia, sólo hace tres milenios estándar.
- ¿Más de tres mil años?
- Exactamente hace más de tres mil años de ese re-descubrimiento… créeme es sólo un suspiro. La raza humana es mucho más antigua de lo que imaginas. Muchos mundos se dedicaron a la ciencia del redescubrimiento, unas veces por la fe, otras para aumentar su poder o, simplemente, por un espíritu aventurero. Cuando la humanidad se hallaba sumida en uno de sus periodos más pacíficos y estables de su historia, bajo la hegemonía del imperio antiguo, desde una remota provincia imperial llamada Saqqara, se realizó el redescubrimiento de un arcaico mundo que llamaron Hades.
- ¿No es un nombre relacionado con el concepto de la muerte?
- Sí, pertenece a una antigua mitología de uno de los centenares civilizaciones de Gaia. La cuestión es que los colonizadores de este mundo lo bautizaron así, al parecer, por las condiciones extremas de supervivencia a las que se vieron expuestos.
- ¿Al verse atrapados allí?
- Así es. La expedición de Saqqara se encontró con algo que no esperaban, una población redescubierta totalmente sometida a unas criaturas de origen mitad hombre y mitad alienígena que, mediante tácticas de control mental, sometían a la población a la sumisión total, aquellos que ahora llamamos demonios… Aquel mal enterrado en las estrellas trajo a la humanidad el conocimiento más siniestro y terrible que había conocido hasta entonces. La primera inteligencia no humana resultó ser el peor enemigo al que nos hemos enfrentado jamás, la existencia de los Patriarcas Oscuros y sus ejércitos de espectros de la sangre
- ¿Los Patriarcas Oscuros?
- El origen de todos los males que asolan nuestro tiempo.
- Pero, ¿quiénes son?
- Se cree que algún tipo de parásito hizo que algunos hombres mutaran hacía horrendas formas vampíricas…

quizás un envenenamiento genético. La cuestión es que, fuera lo que fuera, su ADN mutó radicalmente.

- ¿Se creó una nueva raza?
- En realidad se creó una nueva especie, una horrenda evolución. Los primeros infectados debieron ser incautos colonos que poblaban nuevas zonas del continente Norte del planeta llamado Hades. Quizás no se dieron cuenta de lo que ocurría hasta que fue demasiado tarde. Casi todos murieron pero, por desgracia, la enfermedad sobrevivió en uno.
- ¿Aquel a quien no nombramos?
- Sí, aquel a quien no nombramos. Ese ser despreciable y cruel acechó la ciudad de los colonos de Hades hasta que descubrió su propio poder y sus ansias de sangre y se decidió a propagar la enfermedad. Cuenta la leyenda que estaba enamorado de cierta mujer y fue esta su primera "hija oscura", la primera en beber su sangre y pasar por el tránsito de la transformación vampira.
- Y luego, ¿qué pasó?
- Se extendieron como la peste. El que no nombramos convirtió a un total de doce, los que ahora llamamos Reyes Dragón, los más antiguos de entre los Señores de la Sangre y con ellos se repartió la población y las tierras de Hades.
- ¿Y después?…
- Hasta aquel momento, estas criaturas se habían entretenido luchando entre sí en los feudos terrestres de Hades, utilizando a los pobres descendientes de los colonos de aquel mundo como peones hipnotizados sometidos bajo su siniestro control mental. Tras la expansión estelar de los Patriarcas Oscuros, los humanos de Hades fueron la base más codiciada de sus fanáticas legiones de terror.
- Pero… ¿les sirven humanos?
- Sí y muchos, no todos son utilizados para alimentarse. Muchos se entregan voluntariamente en sacrificio pues, en incontables mundos, se les tiene por verdaderos dioses y convertirse, o dar su vida y su sangre por ellos, es el mayor de todos los honores.
- Y ¿quién les gobierna?
- Todo era un juego orquestado por su líder, aquel cuyo nombre no pronunciamos. Una vez que este ser se hizo con el control de la expedición de Saqqara, tomaron su crucero estelar. Después, su expansión por el universo

humano se consumó en menos de un año estándar.

- ¿Por qué no lo habían hecho antes?

- Porque antes no había cruceros estelares operativos en Hades. La barcaza estelar que llegó en la primera y única misión colonial que desembarcó en aquel mundo sombrío, años antes del descubrimiento de aquella raza parasitaria y de la primera conversión de un humano en vampiro, fue usada como cimiento para la primera base colonial estable en aquel enclave. Eso no ocurrió hasta transcurrido más de un siglo desde la fundación de esa colonia primigenia. Para entonces, la astronave que había traído a los primeros colonos de Hades ya no existía y estos dirigían todos sus esfuerzos hacía la terraformación del planeta.

- Entonces estaban aislados.

- Así es, como muchos otros mundos tras el desastre Gaia. La llegada de la misión de re-descubrimiento fue una oportunidad que la nueva raza de híbridos humanos gestada en Hades no pudo desperdiciar. Ayudados por sus poderes telepáticos y de control mental, su propagación fue como un relámpago, convenciendo y lavando el cerebro de las masas. Derrocaron al gobierno imperial y la civilización tal y como la habíamos conocido.

- ¿El imperio de Abramantes?

- Sí, el pobre Abramantes, un emperador mediocre que, en condiciones normales, nunca hubiera pasado a la historia de no ser el último con esa atribución real… un descendiente directo del linaje de Nazarius Damocles. En esta parte de la historia es donde aparece nuestro recóndito y esquivo mundo.

- ¿Nemeron fue conquistado también por vampiros? , ¿cuándo?

- En efecto, igual que en otros muchos mundos que nosotros sepamos. Aunque hay muchas lagunas en la historia que realmente ignoramos, creemos que los Señores de la Sangre alcanzaron Nemeron hará un poco más de dos mil años.

- Pero en Nemeron no hay cruceros estelares, ni tan siquiera la tecnología de la que hablan los pergaminos de la biblioteca.

- Cierto, sabemos que sí la hubo. Había una gran ciudad en lo que ahora llamamos el Desierto Profundo, La Ciudad Roja la llamaban. Pero algo ocurrió, un cataclismo que cambió las boscosas extensiones del Occidente por el terrible desierto que hoy conocemos, algo que no sabemos

y que provocó que los Padres Celestiales nos abandonaran, sumiendo a los pueblos de Nemeron, poco a poco, en el ostracismo y la involución total. Pero también creemos que algún señor de la sangre sobrevivió y marchó a las tierras del lejano Oriente, pero de esto no podemos estar seguros…

- Es increíble.
- La historia de Nemeron es la misma que la de muchos otros mundos sometidos ahora ignorantes de las otras humanidades… Al principio, utilizaron su potencial para proclamarse reyes entre los mortales y utilizarnos como ganado pero, al final, no pudieron ir contra su propia naturaleza, mezquina y cruel. Muy pronto empezaron a multiplicarse infectando a otros y dándoles, así, su antinatural poder y longevidad. Todo infectado, al final ansiaba su propia corte de adoradores e hijos oscuros… Sus guerras intestinas terminaron con lo poco que había quedado de la civilización y el antiguo imperio humano, dividiendo sus dominios en feudos estelares que cada Patriarca Vampiro controlaba con total independencia.
- ¿Se repartieron el universo conocido?
- En efecto, sí. Unos eran más poderosos que otros, unos con más mundos que otros, pero todos en continua beligerancia entre sí por controlar los recursos naturales y humanos de cada mundo. Sabemos que son seres traicioneros y miserables incluso con los de su propia raza, llegando a multiplicarse en un mismo mundo, como fue el caso de Nemeron en el pasado, y de parcelarlo en casi-feudos independientes. Muchos olvidaron cómo volver a las estrellas deliberadamente y se entretuvieron sirviéndose de la involución de los hombres para sus propios fines, programándose como dioses y así asegurándose el aislamiento y sus despensas llenas para no compartirlas.
- Pero, si la multiplicación conllevaba crear más rivales, ¿por qué lo hacen?
- Al principio, para tener los suficientes efectivos como para controlar a todo el universo conocido; después, cada clan buscó la supremacía y una casta de vástagos suficiente como para imponerse al resto. Finalmente, los mismos hijos se alzaron contra sus padres. La tendencia terminó por ser el aislamiento de cada Patriarca en su satrapía estelar correspondiente y consolidar así su poderío, con la creación de los espectros de sangre.

- ¿Espectros?
- Son cadáveres portadores de una enfermedad fantasmal, un derivado de la propia sangre mancillada de los Patriarcas, una plaga incontrolable generada por ellos mismos que reanima a los cadáveres dotándoles del ansia de la carne y la sangre; los convierte en depredadores antropófagos, pierden algunas facultades cognitivas primarias, su moral y sus recuerdos terrenos, pero son extremadamente peligrosos y su enfermedad es sumamente contagiosa. Basta con que una sola gota de sus fluidos corporales entre en contacto con un no infectado para contagiarlo. Los Patriarcas Oscuros los utilizan para someter territorios enteros y, luego, ellos mismos los exterminan liberando la tierra y reubicando nuevos pueblos leales o esclavizados en tierras que antes les eran hostiles.
- Pero, ¿cómo llegaron a controlar a toda la raza humana?
- Sumieron a los hombres en el miedo supersticioso, el ostracismo y en el olvido, reduciéndolos en millones de mundos a la esclavitud y a un estado primitivo y bárbaro que les permitió controlarnos con facilidad, utilizando su habilidad telepática y de control mental, así como conocimientos tecnológicos robados a los hombres y olvidados por nosotros.
- Pero, si su control ha sido tan fuerte, ¿cómo podemos saber todo esto?
- Sólo unos pocos grupos y sectas consiguieron preservar la verdad y no involucrarse en las tretas políticas de estos seres horrendos. Lo poco que sabemos es que, hoy, Nemeron no es más que uno de tantos mundos en el gran océano del universo y que, desde hace siglos, permanece controlado en la sombra por un grupo indeterminado de estas criaturas que nos gobiernan desde la oscuridad, controlando a los líderes de las naciones más fuertes o haciéndose pasar por falsos dioses.
- Y, ¿no hay futuro maestro?, ¿no hay remisión para la raza humana?
- El Lama fundador de nuestro monasterio que, como ya sabes es el más antiguo de Nemeron, fue el lama Rimpoche-Corvino. Corvino, aparte de ser un Sidi, un hombre Santo, era un profeta y cuenta la leyenda, que tuvo tratos con algunos Celestiales rebeldes pertenecientes al orden pretérito.

- Lo sé maestro, he leído sobre su vida y obra.
- Pero lo que no sabes, mi joven aprendiz Shigatse, es que Corvino viajo fuera de Nemeron en los navíos celestiales y, cuando regresó, predijo que un día llegaría un Profeta: "El Profeta del Crepúsculo"; que guiaría a los hombres a la verdadera libertad y del que nacería una casta Santa de Reyes Magníficos que terminarían con el poderío de los Patriarcas Oscuros y, por ende, con el sometimiento y el impío sacrificio de la raza humana.

Kumar se levantó de la mesa y con un gesto tranquilo cerró el libro y, posteriormente, lo guardó en su sitio. Shigatse se quedó unos segundos dubitativo y después optó por dejar de incordiar a su maestro con preguntas. Se despidieron con el saludo de "veneración", juntando las manos e inclinando la cabeza y el muchacho se marchó hacía las dependencias de los estudiantes, dejando solo al maestro.

Al salir de la biblioteca, el lama se paró un momento para contemplar las estrellas. De repente, sintió un escalofrío al pensar en lo vasto y desconocido de las inmensidades estelares… Un pensamiento inundó su mente –"El imperio del sol… cayó…". - Cansado y soñoliento, se rindió al final y marchó hacia sus dependencias para dormir.

LA TRAMPA

3

"*Mucha sangre fue vertida en Nemeron. Muchos jóvenes y muchos valientes murieron por designio de los falsos dioses*".

Extractos del sura 44, versículo 1410. Upanishads Sanatana Dharma

Leopold III bajó al galope a lomos de un vigoroso corcel azabache. Bestia y jinete descendieron raudos, haciendo retumbar los tablones de la rampa de apertura del esbelto drakkar, aposentado sobre la cima de la colina.

Se trataba de un magnífico drakkar de guerra. El zeppelín iba embellecido con el León Rampante de Ciudad del Lago en la reluciente proa de su casco, al igual que los motivos forjados en la reluciente coraza del Dux, dorada y resplandeciente, tal era el emblema del buque insignia de la armada de la Liga.

Tras el Dux y al trote, una partida de Lords le seguían a lomos de decenas de esplendidos purasangres enarbolando, con orgullo, los estandartes y banderas multicolores de sus respectivas heráldicas. Casi todas las Grandes Casas de la Liga de Mercaderes tenían allí representado su emblema.

Apenas había amanecido cuando las armaduras de los caballeros, brillantes e impolutas, descendieron en tropel desde la cima de la colina donde había atracado el drakkar rumbo a la orilla de la laguna. Era como si una gigantesca serpiente, brillante y multicolor, descendiera por la pendiente hacia las aldeas occidentales en la ribera de Aurantia.

Momentos antes y ya con el penacho ensalzado con la magnífica cresta roja de batalla ensillada sobre su cabeza, el Dux había hablado a sus nobles desde la cubierta del drakkar.

- Príncipes, nobles hombres y caballeros, todos ciudadanos de la noble Liga de Mercaderes y de la brillante ciudad de Ciudad del Lago, todos primogénitos herederos de las verdaderas y más nobles de entre las casas de Ciudad del Lago: Hoy será un gran día porque hoy triunfaremos donde el noble Casio y sus leales flaquearon. Hoy liberaremos a nuestros súbditos del yugo del mal. –Los caballeros

congregados rompieron en vítores y clamores para con su Dux.

El plan se había fraguado unos días antes. Los emisarios de Casio habían informado al Dux en Ciudad del Lago de la caída del noble magistrado y de las familias leales tras una emboscada en la ribera occidental de Aurantia. Por supuesto, Leopold ya estaba debidamente informado sobre el tema. Al parecer Casio habría convocado un ejército con el objeto de dirigirse al Occidente y fundar allí un principado independiente, lejos de las almenaras de Ciudad del Lago.

Desde luego no había sido una solución nueva, muchos otros había tomado el camino del exilio tras dejar de comulgar con la corrupción política de Ciudad del Lago. En el pasado, el exilio había conducido a otros Príncipes Mercaderes a fundar sus propios feudos, pero esa solución no había resultado como Casio y los suyos esperaban.

Miles de espectros les aguardaban en las costas occidentales sabedores de la llegada de Casio y sus huestes y después de haber devorado a las poblaciones ribereñas: hombres, mujeres o niños, daba igual… Los espectros se preparaban en silencio para un festín aún mayor.

Todos habían sido mutilados y devorados salvajemente y alguno, incluso, se había terminado por convertir en parte del mal que los había engullido. Muy al contrario de lo que ocurrió en el último Concilio, el Dux se había presentado como defensor de Casio y sus seguidores. Con una oratoria asombrosa los había dibujado como hombres nobles, de venerable origen, aunque profusamente equivocados.

Leopold había convencido al nuevo senado y había armado un batallón con la flor y nata de los nobles de Ciudad del Lago, dejando misteriosamente acantonado al grueso de las huestes de Mercaderes en la Torre del Dragón y que, realmente, se trataba de un contingente bastante atípico. Todos los primogénitos herederos de las Casas Nobles de la Liga fueron llamados a engrosar las filas de la expedición del Dux. Teóricamente, iban a levantar la moral del ejército y a restablecer el orgullo del pueblo por sus dirigentes. En palabras del Dux –“Todo será muy sencillo y sin peligro alguno.” -Como era de esperar, cuando las tropas del Dux alcanzaron las aldeas de la costa, nadie salió a recibirles. Todo estaba deshabitado, al menos en apariencia.

Las aldeas ladrilladlas de pescadores, antaño alegres, se encontraban ahora desiertas. Era como si la gente hubiera desaparecido en medio de sus quehaceres diarios y los caídos sauces

de los enmaderados embarcaderos fueran un aviso mudo de lo que estaba por venir, pues había redes y aparejos a medio recoger en los muelles del puerto. El pescado olía a podrido junto al pan duro de los tenderetes. Algunas casas tenían sus puertas abiertas y, junto a estas, útiles cotidianos de todo tipo tirados por el suelo. Era evidente que algo no muy bueno había ocurrido allí.

El corazón de los caballeros se estremeció cuando, en medio de una calleja, apareció tirado y medio roído el cuerpo ensangrentado de una mujer. El batallón se detuvo en seco.

El camino embarrado estaba en silencio y este se podía cortar con cuchillo. Entre tanto, una niebla espesa venía del interior de la laguna e iba, poco a poco, tomando tierra. Aquel silencio era como la calma que precede a la tempestad.

Primero fueron pisadas, después batir de centenares de piernas arrastrándose y algún lamento aislado y, finalmente, se sintieron rodeados por una muchedumbre de cadáveres hambrientos que avanzaban hacía ellos con torpeza entre la niebla, rodeándoles en un círculo mortal. A un grito del Dux, todos los caballeros desenvainaron sus espadas. Lo que en apariencia, según lo que había vendido Leopold, iba a ser un paseo triunfal para defender al desvalido Casio y a sus débiles y enfermizos aliados supervivientes, se había convertido en una expedición suicida.

Aquellos eran los herederos de todas las Grandes Casas y estaban más acostumbrados a las orgías palaciegas y al buen vino, que a la lucha cuerpo a cuerpo y a las inclemencias de la guerra. Ahora estaban aterrados, los discursos del Dux habían resultado ser una trampa mortal.

Una espontánea y rápida niebla se volvió tan espesa que muy pronto no se podían distinguir los límites del círculo en el que se hacinaban los nobles herederos. El grito de un par de jóvenes Lores encabritó al resto de jamelgos que habían sido arrastrados por manos putrefactas hacía las profundidades neblinosas y, después, sólo se oían gemidos, gruñidos pavorosos y mandíbulas masticando.

Un caballero comenzó a luchar cortando brazos y tendones y, tras él, el resto continuó la lucha sin mirar a qué o contra quién combatía. Inexorablemente, uno a uno todos fueron cayendo y, cada vez que uno era derribado, sus alaridos azuzaban la angustia del resto. La sangre manaba, al igual que el miedo, en una terrorífica procesión de espanto sin salida.

Tan solo uno de entre todos los caballeros había permanecido quieto y sin desenvainar su espada, sumido en el más absoluto silencio y totalmente tranquilo, guarecido bajo la niebla; mientras, como buen

cobarde, escuchaba los alaridos de los pobres desdichados a los que había conducido a su fin. Poco después, el Dux, a lomos de su caballo, avanzó colina arriba rumbo a la seguridad del drakkar que le llevaría de regreso a Ciudad del Lago.

Para los magistrados de la Liga y del resto de las ciudades de Mercaderes, el Dux habría sido el único superviviente. Planes sobre planes, intrigas en medio de maquinaciones, Leopold se felicitó a sí mismo por su habilidad.

Mientras llegaba al drakkar, Leopold esbozó una sonrisa triunfal, los planes de su señor Baalfegor se habían empezado a materializar. Ahora, las Grandes Casas de Ciudad del Lago se quedarían estériles y sin rumbo, heridas de muerte por el duelo de sus herederos e incapaces de provocar reacción alguna y, después del duelo, vendrían las rebeliones y la anarquía y él, Leopold III de Ciudad del Lago, estaría ahí, dispuesto para sofocar todo halo de rebelión y acabar para siempre con el poder del senado y de los molestos nobles.

Todo quedaba preparado para la llegada del nuevo Dios oscuro.

CHARLIZE

4

“*De entre las cenizas del caos surgirá la esperanza.".*

Extractos del sura 44, versículo 1420. Upanishads Sanatana Dharma

Charlize avanzó semidesnuda a través del barro seco que circundaba la orilla occidental del río. Estaba ida, totalmente desorientada y sin aliento. Apenas si se cubría con cuatro paños rasgados y ennegrecidos. Por unos momentos se paró, su corazón se calmó un poco, durante un minuto se sintió segura y a salvo.

La bella muchacha miró a su alrededor estudiando su situación. Más allá del margen del río refulgente, se extendía la inmensidad de un páramo yermo y desolado. Por el contrario, a sus espaldas se erguía, magnífica y profusa, una colina de color pardo sobre la que parecía extenderse un pequeño poblacho de fachadas de cal, techumbres abovedadas e irregulares minaretes.

La fugitiva distinguió en el horizonte la llegada del lánguido atardecer, acompasado por una furiosa tormenta de polvo capaz de arrancar la carne de los huesos a cualquier mortal. Y no tardaría mucho en llegar allí, Charlize calculó que aún tardaría más de una hora en alcanzar la seguridad de la colina, donde estaría a salvo del viento amenazador.

Como alma que lleva el diablo, la fugitiva comenzó a correr.

Charlize apenas había cumplido los veinte años y su piel, ahora embarrada e indecorosa, era pálida como la más fina porcelana. Su cuerpo, en apariencia frágil, se remataba con curvas gráciles y generosas en contraste con su melena larga, suelta y azabache como la noche oscura, en lucha constante contra sus ojos, ligeramente rasgados, de un profundo azul cristalizado.

Muy pronto, las dos lunas se alzaron en el horizonte. La noche había llegado, invadiendo impenitente aquella tierra maldita.

Poco a poco, el viento fue levantándose, al principio juguetón y amenazante, más tarde, furioso y cruel como la mano de un cadáver que trata de arañar la tierra en busca de la luz.

Las piedras más pequeñas empezaron a volar en medio de los remolinos, algunas alcanzaron a Charlize. La fugitiva avanzó por el páramo desolado y pedregoso, arañando sus pies desnudos, ni un solo miembro de su cuerpo quedó intacto lustrando su hermosa figura con

rasgaduras y cardenales sangrantes, y su frente se perló de un sudor frío y angustioso. Los latidos de su corazón retumbaban en sus oídos acompasados por los excesos de su respiración desbocada, como un gong anacrónico que retorcía su consciencia entre el miedo y el dolor. Cuando finalmente alcanzó la seguridad de la colina, pudo ver en el horizonte la estampa deseada. No muy lejos, se mostraba orgullosa y altiva la generosa seguridad de la Gran Dorsal. El valle de Dag ya no quedaba lejos.

EL CAMINANTE DE LAS ESTRELLAS

5

“Nadie sabrá jamás cuántas almas se perdieron en la larga noche del firmamento. Cuando incontables quedaron hundidos en el sueño eterno de las estrellas. Algunos, los afortunados, despertaron para enseñarnos una dura lección.".

Extractos del sura 44, versículo 1451. Upanishads Sanatana Dharma

Laertes miró al cielo. Aquella mañana era de color azul turquesa, resplandeciente y plácida, sobre un mar en calma. Aquella imagen mediterránea se quedó grabada en su retina para siempre como marca ardiente sobre lomo de un carnero embravecido por el hierro humeante de su amo. Aquel era su último día en la tierra y había decidido regresar a la costa, a la tierra de olivares que una vez sostuvo la precaria economía agrícola de sus antepasados.

Laertes era un hombre recio y fornido, de áspera melena y piel bronceada, su barba rizada y áspera por la humedad le daba cierta apariencia de náufrago.

Tras el solitario paseo, Laertes regresó a su aerodeslizador y remontó el camino hacia la central de transportes más cercana; ya sentado en uno de los innumerables compartimentos del tren sónico, rumbo a la base australiana de Newton River, Laertes repasó en una pequeña agenda electrónica de bolsillo su testamento y últimas voluntades legales. Todo debía quedar zanjado antes de partir.

Laertes no era más que uno de los cientos de miles de colonos que semanalmente eran lanzados a las profundidades del espacio, hibernados en estado latente, congelados en un sueño que paralizaba su ciclo biológico hasta alcanzar su destino. Grandes navíos estelares llamados “barcazas” eran lanzados al espacio rumbo a recónditos mundos inexplorados con el objetivo de colonizar la galaxia y asegurar, así, la supervivencia de la superpoblada e insostenible Tierra…No había opción, emigrar o morir…

Las barcazas eran verdaderas ciudades volantes capaces de albergar pequeñas poblaciones autosuficientes con el objetivo de terraformar mundos enteros y convertirlos en pequeñas Tierras o, como ya se empezaba a denominar, pequeños espejos de la Madre Gaia.

Ciento cincuenta años antes, un científico hindú había patentado el primer prototipo de motor hiperespacial, este ingenio había permitido

al género humano colonizar el sistema solar en cuestión de cincuenta años. Sin embargo, esta tecnología se había demostrado peligrosa y arriesgada, pues no eran pocas las “barcazas” que terminaban perdiéndose en las inmensidades del frío y traidor hiperespacio. Pero las lamentables pérdidas y catástrofes no habían detenido el afán de supervivencia explorador y colonizador de la raza humana.

El problema de la corrección de rutas fue, finalmente, resuelto con la creación de “Cronos”, la computadora más grande jamás ideada por el género humano. Aquel computador monstruoso, diseñado con la innovadora tecnología bioelectromagnética, resultó ser del tamaño de la isla de Chipre. Cronos se volvió imprescindible y muy sensible a toda suerte de ataques terroristas. Para mayor seguridad, fue enterrado en un emplazamiento secreto bajo la estepa rusa.

Cronos, o el Faro de Gaia, era el responsable de enviar y coordinar las señales de híper-radio que dirigían las barcazas hasta sus puntos de destino y, en pocos años, ningún crucero se aventuró a surcar las inmensidades del espacio, tanto si viajaba desde la tierra como si transitaba por las inmensidades estelares entre las jóvenes colonias, sin ir debidamente conectado a la guía de navegación segura de Cronos.

A semejanza de los grandes faros de la antigüedad, Cronos se convirtió en el símbolo más digno del orgullo y la arrogancia de los humanos de la vieja Tierra. Pero la historia de la humanidad no había sido un camino de rosas hasta llegar a aquel tiempo de esplendor sin precedentes. Apenas dos siglos antes, las guerras, los desastres naturales producidos por el calentamiento global, las plagas y el hambre habían consumido a la humanidad lentamente, hasta llevarla casi al borde de la extinción.

De entre las cenizas de aquel viejo mundo, emergió un nuevo líder, un profeta iluminado que condujo a los pueblos de la devastada tierra bajo una sola bandera y tras su hegemonía. Llegó la paz y la igualdad al mundo. Las casas volvieron a alzarse, los campos a labrarse y los hombres volvieron a tener tiempo para contemplar y apreciar el mundo que les rodeaba y al que tanto habían hecho sangrar.

Alsima, “el profeta emperador”, fundó la capital de su gran reino sobre las ruinas de una antigua ciudad llamada Jerusalén. El profeta Alsima creó una dinastía de reyes y emperadores que gobernó con mano de hierro a los pueblos de la tierra, obligando a millones de personas a abandonar el sistema madre en pos de un futuro incierto, en mundos teóricamente habitables avistados por los inexactos radios telescopios terrestres, en beneficio de las saturadas y hambrientas regiones mega pobladas de Gaia.

Si el hiperespacio no acababa con las expediciones, lo hacían destinos que resultaban ser planetas sin atmósfera, volcánicos, helados o con gases venenosos. Sea como fuere, la población terrestre recobró el equilibrio y, poco a poco, nuevas colonias fueron recogiendo muchedumbres desengañadas de colonos en busca de una segunda oportunidad.

Laertes miró con orgullo el emblema rojo bordado sobre su pecho en su reluciente uniforme blanco y aséptico. Aquel "Ave Fénix" representaba el renacer del género humano y su última esperanza también.

Laertes era uno de tantos convencidos de las buenas intenciones y el buen hacer de la saga de emperadores vástagos del profeta. Como un peregrino de la antigüedad, se disponía a emprender un viaje sagrado con la certeza de que su sacrificio podría abrir una nueva puerta al género humano.

Su misión, en compañía de otros doscientos científicos de distintas especialidades, era la de alcanzar una estrella enana más allá de los límites de la nebulosa de Orión.

Los radiotelescopios habían dado una alta probabilidad de que un mundo tipo "Gea", similar a la tierra, orbitara en torno a la estrella. La misión de este primer grupo era alcanzar dicho mundo, informar a las centrales terrestres si se obtenía contacto positivo y enviar una señal para que Cronos organizara futuras misiones masivas de colonización.

El riesgo era que una barcaza estándar no disponía de energía suficiente para un viaje de ida y vuelta. El problema de la población era tan grande que los recursos eran cada vez más limitados y quedarse en la tierra era exponerse a la inanición y la contaminación desbocada…

Los generadores estelares terrestres aún se encontraban en una fase muy incipiente de su desarrollo y tan solo las misiones que alcanzaban contacto positivo con mundos habitables podían organizar viajes de retorno tras décadas de desarrollo de plantas de energía propias. En realidad y para el cúmulo de la humanidad, no era nada especial o verdaderamente significativo, era una de las decenas de misiones que diariamente eran enviadas hacia los infinitos mundos que Dios había dispuesto en el firmamento para uso de los hijos de los hombres.

Aquel había sido el procedimiento estándar durante los últimos setenta años. Importantes y ricas colonias, como Alfa Centauro, habían iniciado su andadura con un pequeño grupo de terraformadores visionarios encargados de preparar el planeta para el posterior desembarco masivo de los colonizadores.

Laertes, al igual que sus compañeros de viaje, había pasado los

últimos diez años recluido en distintos centros formativos, preparándose como un monje de clausura, totalmente entregado a la tarea; pues, a pesar de estar formado en disciplinas tan variopintas como ingeniería, astrofísica, historia o medicina, Laertes no era, ni con mucho, una de las mentes más preparadas de la misión y debía seguir formándose y preparándose para ser lo más útil posible al conjunto del grupo. Su supervivencia podía depender de ello.

El viaje que le llevaría en estado vegetativo hasta aquel punto lejano del firmamento nombrado como N75760608, duraría doscientos años estándar o, lo que era lo mismo, doscientos años terrestres. Laertes sabía que cuando alcanzaran su destino todo habría cambiado en la tierra y en las colonias ya constituidas. Él y el resto de integrantes de la misión llevaban diez años sometidos a profunda mentalización para acondicionar sus mentes a lo que esto implicaba.

Por primera vez en la historia humana, el hombre se entregaba a proyectos que una generación no tenía por qué ver concluidos. Los individuos luchaban por metas más elevadas que los egoísmos individuales. Cuando un ciudadano era seleccionado como colono, su vida cambiaba. Debía renunciar a todo y a todos y aprenderlo todo de nuevo en los centros de reeducación.

La supervivencia era muy dura lejos del Sistema Madre, lejos de Gaia. Este era el precio que la humanidad debía pagar por su renacimiento.

“El Arca” era el nombre de la barcaza que aguardaba a Laertes en el espacio-puerto de Newton River. Laertes había consultado los planos centenares de veces, se trataba de una gran barcaza clase Éxodo, el modelo más seguro y fiable que jamás se había construido; tenía decenas de misiones contabilizadas como éxito, capaz de albergar a mil personas aunque, para esta primera misión a N75760608, la tripulación sólo se compusiera de apenas doscientos viajeros. Los espacios sobrantes fueron ocupados por abundante material técnico, científico y amplias provisiones que englobaban toda suerte de muestras y semillas biológicas, todo lo necesario para crear un nuevo mundo en las estrellas.

Las barcazas de clase Éxodo eran grandes cruceros de forma ovoide, coronadas a estribor con un solo motor cilíndrico. La eslora media de una Éxodo podía alcanzar el medio kilómetro en función de las adaptaciones que sufriera para la misión concreta.

Cuando el tren sónico alcanzó su destino, Laertes se encontró en una gran estación de proporciones colosales. Entre tanto, miles de personas iban y venían hacia sus puertas de embarque, unas a pie y otras en auto-deslizadores de transporte. Tiendas y todo tipo de

superficies comerciales ofrecían a los viajeros toda suerte de recuerdos de la vieja Gaia.

En aquel enorme puerto espacial se mezclaban toda suerte de viajeros. Colonos perdidos que buscaban sus secciones de embarque se mezclaban con jóvenes criollos que regresaban a la tierra para conocer el mundo de origen de sus abuelos, sus estrafalarias y, en la mayoría de las veces, pobres vestiduras, los delataban. Pero el imperio humano era grande y la tierra había terminado por convertirse en un punto de peregrinaje obligado; la metrópoli que todo buen ciudadano del Imperio Terrano debía visitar al menos una vez en la vida.

Finalmente, Laertes encontró su dársena de paso uniéndose a la muchedumbre que ascendía por el finger de acceso hasta la barcaza y reconoció a varios de sus compañeros de estudios entre los presentes, gente que, como él, había ido coincidiendo en el itinerante camino entre los distintos centros formativos y de reeducación hasta completar sus estudios coloniales. ¿Estaría entre alguna de estas féminas la que habrían seleccionado para ser su compañera biológicamente más compatible?

Había paridad de sexos, era evidente que estaban destinados a emparejarse y echar raíces, pues, debido a la gran distancia (una de las mayores emprendidas hasta entonces), hacía del todo imposible el retorno, muy a pesar de que el próximo año, ya estaba destinada una segunda barcaza de investigación para el mismo destino.

Toda barcaza, como principio base, debía ser autosuficiente, pues aunque la duplicidad en las misiones incrementaba las posibilidades de éxito, las probabilidades de desastre o pérdida en distancias tan extremas se acentuaban exageradamente. Si no había comunicación positiva de la primera barcaza, la segunda jamás tomaría ese rumbo.

Auxiliares y técnicos de nivel uno fueron acomodando a los viajeros. Laertes entregó su bono de embarque a un técnico calvo y regordete que le condujo a través de una maraña de pasillos hacía su cubículo de asignación. Aquella barcaza brillaba en extremo, aquellos pasillos, repletos de controles y monitores de información, resplandecían con un blanco inmaculado que daba una agradable sensación de seguridad y control tecnificados.

El mal trago llegó al final. A Laertes le tocó el turno de sumergirse en el líquido amniótico de su cabina, la sensación de ahogo que ya había experimentado en los entrenamientos le oprimió los pulmones. Ayudado por el técnico, el tránsito para acostumbrar sus pulmones del aire al líquido elemento se superó en un par de minutos. Aquel líquido había sido desarrollado a partir del estudio del líquido alojado en el útero de las embarazas, una solución rica en nutrientes y antibióticos.

Estaba demostrado que era mucho más seguro sumergir el cuerpo en ambiente líquido para así poderlo proteger de cualquier contratiempo con los estabilizadores gravitacionales, limitando cualquier vaivén producto de las fuertes tensiones cinéticas a las que se sometería la estructura.

Seguidamente, Laertes fue invadido por una relajante sensación narcotizante que inundó su mente y músculos haciéndole flotar en aquel líquido sustituto del oxígeno natural. Así, su cuerpo quedaría protegido y listo para el híper-viaje. El viajero entró en trance y comenzó a soñar, si bien su sueño y toda actividad cerebral quedarían paralizados en el momento justo de la congelación.

Laertes se imaginó en una plácida playa al anochecer en el recóndito mundo que les aguardaba, más allá del punto N75760608, acompañado por una hermosa mujer de cabellera rubia y mirada clara que le sonreía con alegría. Laertes no reconoció el horizonte estrellado, pero la placidez y el cálido abrazo de la muchacha le tranquilizaron. Después, la oscuridad y el silencio… ¿Sería así su destino final? Sólo Dios podía saberlo.

Sin darse casi cuenta, Laertes se quedó congelado en el tanque de su cubículo momentos antes de que la barcaza “Arca” despegara del espacio puerto de Newton River, dirigida por un sistema automatizado desde el control de Cronos.

Entre tanto y en la inmensidad del espacio puerto, nadie se fijó en una de las decenas de barcazas estelares que despegaban en ese mismo instante rumbo al horizonte lejano. Tan solo un grano de arena en la gran playa del cosmos oscuro e infinito.

EL PRÍNCIPE SIN REINO

6

"El Profeta, decían. Bendito entre los hijos de los hombres. Conductor y guía de todo cuanto es recto bajo las estrellas".

Extractos del sura 45, versículo 30. Upanishads Sanatana Dharma

Kadosh ardía bajo el calor de las fiebres tiritando inconsciente en un camastro, mientras Tera, con expresión preocupada, ponía paños húmedos y fríos sobre su frente abrasada.

Noah entró en la choza seguido de Gedeón.

- ¿Cómo está el chico? –preguntó el anciano.

- Sigue igual, la fiebre no le ha bajado, esto no es bueno.

- Es todo tan extraño… –afirmó Noah mientras se quitaba, al igual que Gedeón, las pieles que le cubrían.

- ¿Y dices que las fiebres comenzaron al poco de caer inconsciente?, ¿después de que amedrentara a la bestia y la hiciera huir? –interrogó Tera a su marido.

- Ya te lo he contado decenas de veces Tera, así fue.

- Sea como sea –Gedeón habló en tono conciliador– lo más importante es el chico. He mandado un mensajero al monasterio de Corvino para pedir socorro, espero que nos mande un monje docto en la ciencia de la curación.

- Pero, ¿cuánto puede tardar? –Tera parecía desesperada. –La fiebre puede destruirle en pocas horas.

- No tenemos más opción –continuó Gedeón– la otra alternativa es sacarle a la calle, al frío, y rezar a los dioses para que la fiebre remita.

Al amanecer la fiebre bajó un poco y Kadosh dejó de temblar. Tera había pasado toda la noche en vela cuidando al muchacho que había llegado a querer como al hijo que nunca tuvo.

Al llegar el medio día, Kadosh abrió un poco los ojos. Gedeón estaba a su lado, le tenía cogida la mano, el niño le miró con extrañeza.

- Hola abuelo –le dijo al fin a Gedeón que había ejercido de abuelo y Tera y Noah de padres. Pero todos sabían perfectamente que no había verdaderos lazos de consanguinidad entre ellos.

- Hola nieto –Gedeón rio- ¿cómo estás?

- Me encuentro mejor. ¿Dónde está Tera? La sentí cerca de mí toda la noche.

- Tera ha ido a dormir, se lo pedí yo porque estaba rendida.

- Me parece bien. ¿Dónde está Noah?

- Aquí estoy Kadosh –dijo Noah incorporándose desde el extremo de la choza– ¡Menudo susto nos has dado!

- No era mi intención.

- Ya lo sé, me alegro de poder hablar contigo.

- Aún no estás bien Kadosh. Pero pronto vendrán del monasterio y un monje terminará lo que Tera ha empezado.

- Eso está bien, pero ahora no me preocupa eso. –Kadosh parecía mucho mayor. Noah pudo ver, de nuevo en su rostro, la misma expresión impenetrable que había visto frente al dragón.

- Y, ¿qué te preocupa? –le preguntó Gedeón.

- Muchas cosas, pero ahora vosotros me podéis empezar a solucionar una de ellas.

- Dinos –respondió Noah.

- ¿De dónde vengo? –Tras la pregunta, Gedeón y Noah se miraron sorprendidos.

- ¿Por qué ahora?, ¿por qué nos haces esa pregunta precisamente en este momento?

- Algo me paso en el páramo, no sé qué fue, pero algo

despertó en mí. Necesito saber cuál es mi propósito en la vida y debo empezar a preguntarme por mí origen. –Aquel no parecía un niño de nueve años.

- Está bien, te lo contaré –dijo Noah con resignación– Pensaba que este momento no llegaría nunca, pero creo que tienes derecho a conocer la verdad. –Tomó una banqueta y se sentó junto a la cama del muchacho. -Hace algunos años una gran explosión me sorprendió a mí y a otros cazadores en el bosque. La explosión fue colosal y aconteció no lejos de la aldea en los mismos glaciares perpetuos, que se extendían desde la falda de las montañas hasta los picos más altos.

- La gente se asustó mucho –continúo Gedeón- no sólo los montañeses que habían salido a cazar, sino también la gente de la aldea. Así pues, y tras un consejo de deliberación, mandé una expedición rumbo a la cortina de vapor que manaba del glaciar. Noah iba liderando la expedición de doce guerreros.

- Así fue –confirmó Noah– avanzamos por la nieve hasta llegar a un gran cráter, donde se había empezado a derretir el hielo y la nieve, y allí lo vimos… -Noah se quedó con la mirada perdida, como absorto en sus recuerdos.

- ¿Qué visteis? –le interrogó el muchacho.

- Vimos un gran navío de metal, un crucero sin velas que se había caído del cielo y se había estrellado contra el glaciar y que, poco a poco, se iba hundiendo en el hielo derretido.

- Pero, ¿qué tiene que ver eso conmigo?

- Espera. –Gedeón le cogió la mano.

- El peligro era inminente –Noah continuó– pero la curiosidad primaba más que nada. A pesar del peligro de ahogarnos en la incipiente laguna que estaba creando el barco celestial, nos arriesgamos a acercarnos más. No todas sus paredes ardían. Al pasar por uno de los pliegues del vientre de metal, una puerta se abrió sola ante nosotros. Todos los guerreros huyeron despavoridos.

- Todos no… -interrumpió Gedeón. Kadosh miró a Noah.

- No, yo me quedé y tragándome mi propia lengua de puro miedo, entré dentro de la panza del monstruo de metal. –Kadosh tenía los ojos desorbitados, clavados en Noah.

- Avancé por pasillos y salas espléndidas mientras el agua empezaba a penetrar en el interior del vientre del monstruo mecánico, hasta que llegué a una sala abovedada con una gran columna acristalada en el centro. Tú estabas dentro, Kadosh, suspendido en un líquido de color rojizo.

- Y, ¿cómo me sacaste?

- Presioné una luz parpadeante a tus pies. El cristal se retiró y el líquido inundó el suelo de la sala, tú caíste en mis brazos; eras muy pequeño, más pequeño que ahora. Estabas desnudo y no respirabas. Entonces, te di unos azotes en el trasero, como a un recién nacido, tosiste y escupiste aquel misterioso líquido e irrumpiste a llorar. Fue un milagro.

- Así es, fue un milagro –sentenció Gedeón.

- Y, ¿qué pasó?, ¿seguiste buscando? Me refiero a más gente como yo.

- No, el agua me llegaba a los tobillos y opté por cubrirte con una piel y salir corriendo. Conseguí salir de milagro y saltar a un pedazo de hielo que flotaba en la recién formada laguna.

- La Laguna Joven, la llamamos ahora –dijo el anciano.

- Tuvimos suerte de salir con vida.

- Pero no me acuerdo de nada –dijo Kadosh.

- No sabemos realmente qué edad tenías. Al poco tiempo, caíste de nuevo en un sueño largo de varios días. Cuando despertaste, comenzamos a enseñarte todo lo que sabes.

- Aunque tengo que añadir –interrumpió Gedeón– que aprendías muy rápido. Incluso nuestro idioma, no te costó

nada asimilarlo.

- Gracias Noah -dijo el muchacho.

- ¿Por salvarte la vida?

- No, por decirme la verdad. –Y tras decir esto, el niño se volvió a dormir.

LA ALDEA

7

“Muchos serán los llamados y muy pocos los escogidos."

Extractos del sura 45, versículo 37. Upanishads Sanatana Dharma

Charlize avanzó por las calles desiertas de la aldea, el hambre, el miedo y el cansancio trataban de imponerse en su mente sin darle espacio para el descanso.

El villorrio parecía deshabitado, pero también parecían deshabitadas las calles de otras aldeas de las que había escapado por los pelos.

La prioridad de Charlize era la de encontrar comida a cualquier precio. Debía llevar al menos dos días sin alimentarse y sin dormir. Muy pronto estaría tan exhausta que sería una presa fácil para los espectros.

Como un mal sueño, sus más oscuros miedos se materializaron, como guiados por la espesa y caliente sangre de Charlize. Multitud de cadáveres comenzaron a abandonar los rincones y recovecos de entre las casas de aldea, mostrándose ante Charlize. La muchacha no iba armada pero se puso en guardia.

En un momento, Charlize contó más de cinco “huesudos” arrastrándose hacía ella entre lamentos y gruñidos guturales.

Súbitamente y cuando todo parecía ya perdido, un silbido irrumpió rasgando el silencio sepulcral de la muda aldea. Charlize se volvió y para su asombro, vio a un hombre apoyado en la pared de una casa cercana.

Había estado ahí esperando, pero ella no se había percatado de su presencia hasta que él se había decido mostrar y, al parecer, los “huesudos” tampoco.

Los cadáveres no se habían inmutado e impávidos seguían avanzando con aire torpe pero decidido hacía la muchacha. Parecía que llevaban mucho tiempo convertidos, estaban especialmente esqueléticos y sin casi carne trémula colgando de sus huesos. El destino final de cualquier espectro era terminar por pudrirse y volver a la tierra de la que provenía.

La muchacha volvió a mirar al hombre pero este ya no estaba. Bruscamente se giró y una sombra pasó rozándola.

El hombre se había puesto entre los "huesudos" y ella alzando un hacha descomunal. Los espectros ya no esperaron y salieron a la carrera a por su merienda.

El arrugado Nejmad comenzó a cortar brazos y piernas pero aquellos "huesudos" no parecían querer detenerse por nada. Uno se escabulló entre las fintas de Nejmad y alcanzó a Charlize, pero esta ya estaba preparada y le lanzó una patada circular que estampó la punta de su pie contra la cara del espectro, arrancándole la cabeza de cuajo.

Nejmad se quedó estupefacto por la destreza de la muchacha, tan boquiabierto que no se percató de que otro espectro se le acercaba por la izquierda.

Como un rayo, Ragnar apareció a lomos de su caballo segando la garra que amenaza de Nejmad.

- Habéis tardado, mi señor Ragnar –le espetó Nejmad.

- ¿No te has fijado cuántos había al otro lado de la colina? –dijo Ragnar con una mueca dibujada en el rostro– Ahora ya sólo queda el viento.

Una hora después, la aldea estaba limpia y Nejmad se puso a preparar una hoguera. Charlize le ayudó a recoger algo de comida medio podrida de algunas chozas de la aldea.

Tras reposar un poco, Ragnar se les unió. Con muy poca materia prima, Nejmad consiguió un estofado medio decente. La joven Charlize sintió por fin algo caliente llenando su estómago.

- Y dime muchacha –dijo Nejmad- ¿Cómo te llamas y de dónde eres?

- Mi nombre es Charlize, vengo de una pequeña aldea en la región septentrional del Gran Asoka y ¿vosotros?

- Yo soy Nejmad, el leñador, y vengo de la comarca del Cuerno Blanco, también en el Gran Asoka, y él es mí señor, el último caballero de la Liga de Mercaderes: Ragnar hijo de Samos. –Al oír esto la muchacha se postró ante Ragnar.

- Levántate, niña. –dijo Ragnar con tono aburrido– Ya no hay Liga y Ciudad del Lago, a estas alturas, debe ser un pozo de huesudos infectos y carroña pútrida. Las pocas gentes que hayan sobrevivido en las regiones leales del Gran Asoka, ya no deben servir a los mezquinos señores de la Liga.

- Pero señor… ¿por qué habláis así? –dijo la muchacha– La Liga siempre representó la civilización, la justicia y la verdad en Nemeron.

- Puede que hace cuatro siglos eso fuera cierto. Pero poco antes de que el gran Casio cayera, sólo era un rincón hediondo repleto de miserables cuervos codiciosos. –Ragnar escupió en el fuego.

- Y, ¿a dónde ibas? –le interrogó Nejmad cambiando de tema.

- Huía. Hacia la Gran Dorsal. Mi padre, antes de morir, me dijo que era el único lugar seguro.

- Tu padre era un hombre sabio –dijo Ragnar.

- Ven con nosotros –le invitó Nejmad sonriente mientras Ragnar le apuñalaba con la mirada.

- ¿No os importa? –dijo la muchacha mirando con lástima al caballero.

- Está bien… -Ragnar no pudo soportar la presión de las miradas de Nejmad y Charlize- pero no debes retrasarnos o te dejaremos a tu suerte en el páramo.

SERGIO TAPIA

El Náufrago Interestelar

La Estirpe de Dilum

Crónicas de Aurantia

LIBRO III

EL LAMA CIEGO

1

"Hubo hombres sabios también en aquel tiempo sombrío, grandes Almas proveedoras de la verdad, que acompañaron al Profeta en su guerra contra el mal.".

Extractos del sura 44, versículo 1473. Upanishads Sanatana Dharma

Shigatse acudió sin aliento al despacho del Abad Diorde, le habían sacado de su clase de meditación avisándole de que la máxima autoridad del monasterio Corvino y, por ende, de todos los monjes Neo-Menoch de Nemeron, quería verlo. Este era un honor inusitado al que muy pocos novicios tenían acceso.

Shigatse tocó con respeto reverencial a la puerta y se percató de que estaba abierta.

- Pasa Shigatse –dijo la voz del anciano Abad en el interior.
- Sí, maestro. –Con su cabeza afeitada gacha, Shigatse movió el pesado portón de caoba tallada y entró en el despacho del Abad.
- Pasa, pasa… toma asiento por favor –le dijo el Abad extendiendo mano temblorosa.
- A su servicio, maestro –dijo el muchacho utilizando la típica fórmula de salutación.
- Me alegro de conocerte al fin, mi discípulo, Kumar Rimpoche, me ha hablado maravillas de tus inquietudes –le dijo el anciano. Shigatse no pudo evitar fijarse en la pila de manuscritos y códices extendidos sobre la mesa del Abad, todos escritos a mano, algunos en lenguas que le resultaron incomprensibles y otros en el centauri tradicional, que era la lengua más extendida en Nemeron.
- Es un honor para mí escuchar sus palabras, maestro.
- Lamentablemente, no solo estamos aquí para escuchar buenas palabras Shigatse. Tengo que contarte algo, pero quiero que permanezca en secreto entre nosotros.
- Mis labios y mi corazón están sellados –respondió el muchacho. Diorde Rimpoche le examinó, estaba tembloroso y tenía miedo; aún era joven e inexperto y le

costaba confiar en el criterio de su discípulo Kumar. Pero el tiempo apremiaba y no tenía alternativa.

- Verás Shigatse, el don de la clarividencia es algo muy escaso en estos tiempos y también muy peligroso.
- ¿Clarividencia, maestro?
- Es una cualidad muy rara. Los que la poseen pueden ver lo oculto, explorar los distintos caminos que presenta el pasado, el presente y el futuro. Tienen visiones o sienten a los muertos.
- Eso es increíble.
- Lo es. Muy pocos lo poseen y que yo sepa, desde hace más de doscientos años estándar nadie ha tenido el don, hasta ahora.
- ¿Quién maestro?
- Tu maestro: Kumar Rimpoche –Diorde dejó que sus palabras hicieran mella en el muchacho.
- Lo suponía. Suponía que algo extraño y maravilloso le estaba ocurriendo al maestro Kumar –dijo él. Diorde esbozó una sonrisa, aquella seguridad era un buen síntoma.
- La cuestión es que el don de la clarividencia es como el fuego, va consumiendo poco a poco a quien lo posee y casi siempre termina por matarlo. Afortunadamente, Kumar no nació con ese don. Lo desarrolló tras largos años de meditación trascendental y de duro estudio.
- ¿Todos podemos desarrollar esa capacidad?
- No todos, Shigatse. Sólo algunos elegidos cuyas facultades, aunque aletargadas, se encuentran implícitas en su genoma. Es una herencia de origen desconocido que atribuimos a la ciencia de los “Padres Celestiales”.
- ¿Los antepasados de las estrellas?
- Correcto, sí.
- Eso quiere decir que la línea genética del maestro Kumar está emparentada con las gentes que poblaron la galaxia antes de la colonización de Nemeron –Diorde estaba sorprendido.
- Veo que has estudiado mucho Shigatse, eso es bueno –Diorde sonrió al muchacho con amabilidad–. Verdaderamente, todos estamos emparentados con los Celestiales porque todos provenimos, realmente, de un único mundo primigenio llamado Gaia. Pero aquellos que poseen el don de la clarividencia están emparentados con una clase más específica de Celestiales, unos seres más evolucionados que moraron entre los hombres comunes y

de cuyo origen o existencia apenas sabemos nada, pero que nos visitaron aún cuando nos encontramos encerrados en el ostracismo de Nemeron. Fueron los que dictaron sus profecías sobre el Profeta del Crepúsculo al fundador de este monasterio, el Abad Corvino Rimpoche.

- Entiendo, maestro. Seres evolucionados.
- Sí y no, digamos que son el resultado de un último intento por combatir al mal que asola el cosmos. Algunos incluso creen que esta mutación fue la preparación para la creación de nuestro esperado Profeta.
- Y, ¿cómo podemos saber si alguien pertenece a esa noble casta?
- No podemos, sólo cuando el don se desarrolla, podemos cerciorarnos de que estamos ante un caso concreto.
- Entiendo, maestro.
- La cuestión es que esa pretendida evolución para evitar o digamos combatir las habilidades cognitivas de los Patriarcas Oscuros, no salió bien. El problema es que termina por convertirse en una enfermedad de imprevisibles consecuencias. En cada individuo se manifiesta de forma distinta.
- Y, ¿el maestro Kumar está ahora enfermo?
- Sí Shigatse, lo está. Poco tiempo después de tu charla con él empezó a enfermar. Unas fiebres lo mantuvieron inconsciente durante días y cuando al fin volvió en sí, Kumar estaba ciego.
- No sabía nada.
- No lo sabías porque lo hemos mantenido en secreto. En estos tiempos aciagos ya no podemos confiar en todos los monjes. No sabemos quién puede ser realmente leal al culto y quién se ha convertido en un espía.
- ¿Espías?
- Sabemos que hay espías entre nosotros, Shigatse. Monjes al servicio del mal que mora más allá de estas montañas. Les informan sobre nuestros movimientos porque, realmente, nos temen. Los Neo-Menoch somos los únicos en Nemeron que realmente conocen la verdad.
- ¿Por qué me cuenta esto, maestro?
- Kumar Rimpoche ha tenido visiones sobre el futuro. Ha visto al Profeta en sus sueños y cree que lo puede encontrar.
- ¿El Profeta?
- La leyenda del Profeta del Crepúsculo. Está escrito en

el Upanishads Sanatana Dharma –el viejo lama cerró los ojos y recitó de memoria- "*Él vendrá entre los hombres para traer la verdadera libertad, aunque no nacerá de vientre de mujer*".

- ¿La liberación?
- Si, Shigatse. Kumar me habló, me dijo que tú estabas en sus visiones. No se fía de nadie más. Se está preparando para abandonar la seguridad del monasterio, quiere empezar a buscar en el valle del Dag y quiere que tú seas sus ojos y su guía.
- Será un honor, maestro. –El muchacho agachó la cabeza en signo de humildad.
- Shigatse, no sé si sabes el peligro que comporta lo que te estoy pidiendo.
- No me importa mi carne si esta puede devolver la luz y la esperanza a los hombres –dijo el joven acólito. Diorde no pudo evitar conmoverse.
- Os enfrentaréis a numerosos peligros. Será un viaje de descubrimiento, sí; pero también traerá mucho dolor.
- Estoy dispuesto.
- Muy bien joven Shigatse. Pues que así sea, prepárate pronto. Saldréis esta noche en secreto con las primeras luces de la luna.

EL NÁUFRAGO INTERESTELAR

2

"Los rescatados son de un mundo y un tiempo perdido, son un legado del olvido y de las esperanzas enterradas. Náufragos de su propia ignominia."

Extractos del sura 44, versículo 1480. Upanishads Sanatana Dharma

Como salida de la brumosa negrura de un mal sueño, una astronave con forma de ave de rapiña se materializó en la inmensidad del espacio oscuro, proyectando un rumbo perpendicular a la ruta de deriva que seguía la antiquísima barcaza que rezaba, en su viejo y gastado casco, el nombre "Arca" esgrimido con grandes caracteres en Terrano Clásico…

Haciendo maniobras lentas e inseguras, la astronave trató de encontrar algún punto común de anclaje a fin de comunicar y conectar ambos cruceros. Tras unos minutos de intentos fallidos, el ave de rapiña se paró orbitando en torno a la gran astronave. El capitán optó por anclar garfios electromagnéticos a fin de fijar una vía entre ambas naves y parar la rotación. Era un método algo primitivo, pero las tecnologías de ambos cruceros estaban tan distantes en el tiempo y el espacio, que encontrar algún elemento de acoplamiento común era simplemente imposible.

Los garfios eran largas y robustas cuerdas de irrompible metal forjado con Minzlli que se anclaban en los casos de los cruceros estelares abordados. Las compuertas de carga del "Argos", que era el nombre que rezaba en la lengua Crosariana en el casco de la astronave invasora, se abrieron dejando escapar un potente haz de luz amarillenta que iluminó una pequeña porción del casco de la barcaza gris y brumosa.

El crosariano era la lengua más extendida del universo conocido, una variación de la vieja lengua universal de Gaia: el Terrano, que alcanzó su mayor cota de esplendor tras el inicio de la edad del re-descubrimiento, unos cinco mil años atrás.

De las compuertas abiertas surgió, como un rugido sólo perceptible desde su interior, un comando de astronautas embutidos en uniformes negros y una mano abierta con un ojo dentro serigrafiada en sus cascos. Surgieron por la compuerta enlazados a un cabrestante e impulsado por pequeños propulsores acopados a sus trajes. Tras

alcanzar el casco oxidado de la Barcaza, los cinco hombres recorrieron unos metros por la eslora hasta que localizaron una sombría escotilla de acceso. La visibilidad estaba obstaculizada por las nubes de gas que rodeaban al gran buque, muy probablemente originadas por algún escape de gas desde el interior.

El que parecía liderar el grupo depositó un artefacto con forma romboidal compuesto por cristales brillantes en la puerta. El artefacto quedó sellado al instante, haciendo que la escotilla se abriera y diera paso libre a los saqueadores.

Tras pasar por dos cámaras de despresurización, el comando penetró en el interior del crucero. Las lecturas de sus bioescáner les informaron de un correcto equilibrio en los sistemas de soporte vital y en la atmósfera artificial del interior, por lo que se quitaron los casos asiéndolos a sus cinturones.

Aquellos hombres de rasgos caucásicos, caras largas y lisas, y voluminosas greñas doradas que terminaban en elaboradas coletas trenzadas en forma de crin de caballo, parecían salidos de alguna remota leyenda de la Europa medieval.

El líder tenía los cabellos blancos como la nieve y era el único que lucía una barba con unos prominentes bigotes que le colgaban hasta casi el cuello. Desenfundó una pistola de su cinto e hizo una señal militar para que el comando le siguiera por uno de los múltiples pasillos, a los que desembocaba la última cámara de despresurización.

Los antaño lujosos y luminosos pasillos de la barcaza se habían oxidado a causa de la atmósfera interna y del paso de incontables siglos de soledad y abandono. La mayoría de las luces se habían fundido gastadas por el tiempo, creando un aura de penumbra que helaba la sangre de los intrusos.

Dos cuartas partes de la barcaza estaban destruidas o eran completamente inaccesibles. Los sistemas de conservación automáticos habían ido sellando distintas secciones, aquella área del antaño espléndido crucero era la única parte transitable y habitable de la nave.

Muy probablemente, toda aquella destrucción había sido causa de diferentes impactos de aerolitos o incluso la acción de otros saqueadores, aquellas prácticas eran parte del día a día en aquellos tiempos de escasez. Un botín demasiado codiciado como para no aprovecharlo.

Previamente, los saqueadores habían escaneado el crucero a la deriva determinando únicamente aquella sección como segura para su abordaje. No era de extrañar que aquel minúsculo habitáculo, en proporción con el resto de la bestial astronave, hubiera pasado

inadvertido para los saqueadores de siglos anteriores. Las astronaves Corsarias solían llevar equipada la última tecnología, poco accesible para otras facciones rivales.

Tras inspeccionar varios cubículos destruidos, el líder no pudo disimular su asombro ante las lecturas que el bioescáner le ofrecía. En la cuarta bifurcación había lecturas de un auténtico contenedor de hibernación con muestras biológicas intactas. Sólo debían retirar varias planchas que se habían desmoronado frente al acceso para acceder a la cámara en cuestión. Aquello sí era un verdadero botín de guerra.

Unas horas después de la incursión, Laertes despertó tumbado en una camilla. Al principio le costó abrir los ojos, una luz cegadora inundaba una sala de paredes grises y metálicas. Estaba desnudo, tenía frío y escuchó voces en la lejanía, débiles ecos que se le antojaron irreales, parloteando desentonados en un idioma incompresible para él.

Aquel lugar le recordó a un quirófano. Todos los músculos le dolían igual que si se los hubieran extirpado y vuelto a implantar con un simple tenedor herrumbroso. –¿Qué y cuánto tiempo había pasado? -El dolor superó a su ansiedad y se descubrió a sí mismo vomitando sangre y de nuevo, una cortina de oscuridad que le sumió en la inconsciencia.

Cuando volvió a despertar se encontraba en la misma habitación. Ahora no había ruido y la luz que anteriormente atormentaba sus ojos había menguado hasta hacerse mucho más aceptable.

Una sombra borrosa se interpuso en su ángulo de visión. Un susurro trató de calmarle, pero aquellas palabras seguían siendo incompresibles para él. Luego, la sombra le acarició el pelo y depositó en su cuello una pieza fría de metal que se adhirió a su piel como si le mordiera. La sensación fue algo molesta, pero enseguida el dolor cesó, el idioma de los extraños empezó a aclararse y en breves instantes les entendía perfectamente.

- Mi nombre es Príamo y soy el capitán del Argos, la nave que le ha rescatado -dijo la silueta brumosa. Poco a poco se fue aclarando hasta mostrar al líder del equipo de incursión que había penetrado en el Arca. Aquel hombre de facciones elegantes y mirada penetrante le examinó con una sonrisa en los labios. No había nadie más allí.
- Hola capitán… -consiguió por fin articular Laertes.

Al principio no reconoció su propia voz, hasta que se dio cuenta de

que el pequeño aparato que llevaba adherido al cuello estaba modulando su voz y traduciendo sus palabras a la lengua del capitán Príamo. Laertes se percató de que estaba tumbado en la camilla de un quirófano, completamente desnudo, mientras aquel hombre de aspecto extraño, vestido con una especie de armadura de tonos bronce y negros con elaborados e enigmáticas runas damasquinados, no le quitaba el ojo de encima.

- Aún tardará en recobrar toda su capacidad motriz, pero tenemos tiempo. Llegaremos a Dilum en cuarenta y ocho horas estándar.
- Perdóneme capitán… Pero, ¿dónde está el resto de mi tripulación?, ¿mi barcaza?, ¿la misión? –Laertes se estaba alarmando por momentos.
- No sé ni por dónde empezar. Realmente hace más de doscientos años estándar que no se ha recuperado ningún "pretérito" de las fauces del espacio profundo. De hecho, tuve que consultar los viejos procedimientos de re-descubrimiento para saber cómo actuar con usted.
- ¿Pretérito? ¿A qué se refiere?
- Usted, señor. Usted es un superviviente de una época lejana y feliz. Quizás no haya tenido mucha suerte despertando de su sueño. Según nuestros análisis, su barcaza debió ser descubierta a principios de este siglo por algún crucero del imperio. Quizás hubo una batalla entre dos o más contendientes que se disputaron la presa y la mayoría de su barcaza quedó destruida. No encontramos ningún otro cubículo con vida… Todos los tripulantes de su barcaza perecieron o fueron sustraídos por anteriores asaltos.
- Pero esto es una locura. ¿Estamos en el punto N75760608?
- No tengo constancia de qué significan esas siglas. Nos encontramos fuera de las fronteras del imperio, a treinta años luz del cúmulo de Orión.
- No puede ser. ¿Cómo funciona esta nave? ¿No tienen contacto con Cronos?
- Dígame su nombre –Príamo se apiadó del desdichado. No era capaz de entender del todo el desconcierto al que estaba siendo sometido.
- Mi nombre es Laertes. Soy oficial científico de la barcaza Arca. Teníamos la misión de terraformar un mundo tipo Gaia en el punto N75760608.
- Muy bien, Laertes. Tenemos mucho de lo que hablar.

> No sólo no tuvieron éxito en su misión, sino que Cronos y Gaia, en fin… todo lo que una vez creyó conocer, simplemente, ya no existe. Han transcurrido casi seis mil años estándar desde que su barcaza abandonara el sistema Madre.

Aquel cúmulo de emociones había sido un como un golpe para la aturdida mente de Laertes. Tras un tiempo intentando moverse, al fin consiguió incorporarse sobre la camilla y ayudado por Príamo, consiguió vestirse con un mono de trabajo negro y unas botas que se le ajustaron automáticamente a su talla. El shock había sido tan fuerte que, por un instante, prefirió dejar de hacer preguntas.

El Argos resultó ser una nave pequeña capaz de albergar un máximo de diez tripulantes, según le había contado el capitán Príamo. Parecía como si hubiera sido utilizada durante siglos. Todo en ella daba sensación de viejo y oxidado. Un fuerte olor a agua de fregar usada perfumaba sus pasillos y estancias aunque, muy pronto, se acostumbró y ya no pensó más en él.

El Argos era una nave Corsaria militar y se componía de una cabina de control que albergaba espacio para tres tripulantes. A Laertes le recordó a los antiguos bombarderos de la Segunda Guerra Mundial en la vieja Tierra. Un asiento para el capitán, otro para el piloto y detrás un oficial orientado a una consola lateral que controlaba el armamento y otros indicadores de control del aparato.

Diez minúsculos camarotes provistos de un retrete, un armario y un camastro para la tripulación, se distribuían por el pasillo que daba acceso a la cabina. Príamo asignó uno a Laertes pues, en aquel momento, el Argos sólo contaba con seis tripulantes. En la popa había una gran bodega de carga llena de contenedores con mercancía, una estrecha armería y un salón comunal ovoide en la panza de la nave al que se accedía bajando una escalera de caracol, justo debajo del pasillo principal. Sencilla, marcial y simple así era la dotación de aquel crucero de combate.

Según explicó Príamo, el Argos era una fragata corsaria de clase Abramantes y tras un breve paseo por la nave de Príamo, el capitán le presentó a la tripulación: Marco y Jasón eran los pilotos, Nazarius el oficial de armamento y logística, y Damocles y Riva dos tripulantes que componían la tripulación de menor rango, encargada de las funciones más pesadas.

Todos eran más jóvenes que Príamo y su indumentaria en forma de armadura, junto con el carácter agrio de los militares, imperaba en el grupo. Si bien Nazarius resultó ser, al igual que Príamo, algo más

culto e interesado en Laertes que el resto de la tripulación, el resto lo miraban con un recelo supersticioso. Quizás con miedo…

Unas horas después y tras la cena en el salón central, Nazarius y Príamo se quedaron a solas con Laertes, mientras Marco y Jasón terminaban de recoger y limpiar la mesa.

Laertes examinó a Nazarius. Aunque el segundo de abordo era más joven que Príamo, sus cabellos encanecidos anunciaban que, seguramente, era el más veterano después del capitán y el sucesor del capitán en caso de fallecimiento de este.

- Como ya habrá comprobado, profesor Laertes, somos militares –comenzó a hablar Nazarius.
- Sí, me he dado cuenta. Aunque todavía no sé ni a qué bandera sirven, ni por qué luchan ya que, por el estado de la nave, deduzco que han entrado en combate más de una vez…
- Cualquier humano de los innumerables mundos sometidos le dirá que somos criminales producto de un pasado olvidado -continuó Príamo–, "corsarios" creo que nos llaman y desde cierto punto de vista, tienen razón.
- ¿Cierto punto de vista?
- Laertes, con el tiempo descubrirá que en todo lo que antaño creyera, ahora dependerá, en gran medida, de su actual punto de vista.
- Muy bien, explíquese por favor.
- Mi pueblo no siempre condujo navíos lastimeros como este.
- A pesar de su aspecto, su tecnología supera con mucho la de mi barcaza.
- No se crea Laertes. En algunos aspectos, sí. Pero muchos de los conocimientos científicos, que ustedes dan por superados, se fueron perdiendo con el transcurrir de innumerables guerras a lo largo de miles de años. Incluso cuando civilizaciones posteriores superaron en tecnología a su generación. Todo o casi todo ha sido perdido y, ahora, tanto nosotros como los que sirven a los Patriarcas Oscuros somos consumidores de tecnología rescatada…Los corsarios aún tenemos algún as en la manga secreto comparado con los Imperiales, pero esto, al lado de las cimas alcanzadas por su generación, no es nada.
- ¿Tecnología rescatada? ¿Patriarcas Oscuros?
- No hay tiempo para resumirle seis milenios de historia humana en una sola cena. Pero puedo avanzarle algunas cosas.
- Muy bien.

- Nuestros archivos no son del todo exactos puesto que, como le he dicho, mucho se ha ido perdiendo, mucha información relevante. Pero lo que sí sabemos es que, en algún momento de nuestra historia, Cronos, el faro de Gaia, hace poco más de cinco milenios, enmudeció.
- ¿Cómo que enmudeció? –Laertes empezó a ponerse nervioso.
- Sí, su señal desapareció para siempre. El Faro de Gaia cayó.
- ¿Por qué?
- No estamos seguros. Creemos que fruto de una revolución de los esclavos de Gaia contra el poder establecido.
- ¿Esclavos? Podría ser más preciso…
- Si, perdone. En la época en que el Faro de Gaia enmudeció, Gaia ya no era la capital del universo conocido. El antiguo Imperio Terrano fue derrocado durante La Guerra de Independencia Centauri. Una liga combinada por diversas colonias asumió el control del Imperio Humano, sometiendo y expoliando a Gaia y a su población hasta sumirlos en la esclavitud. La Crónicas dicen que un descendiente de los Alsima provocó una gran explosión que partió el planeta en dos, creando un nuevo cinturón de asteroides en el Sistema Madre.
- Eso no es posible.
- No lo sé a ciencia cierta porque jamás he viajado tan lejos. Le cuento lo que dicen nuestras más remotas Crónicas. De hecho, mucha gente ni tan siquiera cree ya en la existencia de Gaia.
- Pero yo soy una prueba.
- Cierto, mi querido amigo, lo es. Yo no me sumo a esa corriente de opinión.
- Y, ¿qué pasó?
- El más absoluto Caos. Los mecanismos autómatas de las barcazas y cruceros estelares menores dependían de la señal de Cronos. Millones de ellos quedaron a la deriva en el espacio profundo. Las comunicaciones entre las distintas colonias desaparecieron y todos los mundos se aislaron cayendo en la barbarie y en el olvido.
- Eso es horrible.
- Lo es. Esta situación provocó la decadencia del género humano. No hay registros completos de todas las colonias fundadas antes de los Tiempos del Caos, sólo parciales.
- ¿Quiere decirme que hay mundos poblados por

humanos que todavía no han sido contactados?
- Así es, incontables. Existe toda una disciplina dedicada a este problema. La llamamos ciencia del Re-descubrimiento. Nuestra historia está plagada de etapas en su desarrollo. Oleadas de nuevos mundos se suman constantemente provocando profundos impactos en nuestras sociedades
- Es asombroso.
- La cuestión es que, tras la hecatombe de los Tiempos del Caos, la humanidad permaneció aislada durante mil años, hasta que una joven colonia fragmentada en miles de feudos se unificó y recuperó su carrera espacial. Este mundo fue Crosaurius.
- Desde Crosaurius –continuó Nazarius– se exportó nuestro actual sistema religioso y filosófico, el culto Menoch.
- Así es y la ciencia del Re-Descubrimiento –siguió el capitán-, los crosarianos no alcanzaron el nivel tecnológico de la etapa anterior. De hecho y antes de la reunificación de su mundo, habían luchado con piedras y palos unos reinos contra otros. Tras la paz y cientos de años de nueva ciencia, llegaron a alcanzar sólo la tecnología para alcanzar sus órbitas más próximas.
- Y, ¿entonces?
- Fue más suerte que otra cosa. Un crucero de la vieja Gaia, que tenía como destino Crosaurius, había quedado varado en su órbita. Sus tripulantes habían muerto siglos atrás, pero los Crosarianos recuperaron la nave y re-descubrieron muchos de sus secretos. En veinte años estándar empezaron a tener relaciones diplomáticas con otros mundos recientemente unificados, fue el comienzo de la nueva Federación de Mundos.
- Sin embargo –continuó Nazarius- y aunque el proceso de re-descubrimiento ya nunca se detuvo, las guerras y las luchas por el poder marcaron los siguientes cuatro mil años. Republicas, ligas, reinos y finalmente un imperio, terminaron por consolidar su poder. Un imperio brillante que, por primera vez, mantuvo en paz el universo humano. El Imperio del Sol.
- ¿Hasta qué? –Laertes se esperaba lo peor.
- Hasta que una raza alienígena fue re-descubierta en un remoto mundo colonizado, días antes de que El Faro de Gaia enmudeciera.
- ¿Los Patriarcas Oscuros?

- Si, los Patriarcas Oscuros –continuó Príamo. -Los corsarios somos los descendientes de la Guardia personal del emperador Abramantes, el último emperador genuinamente humano. Poco antes, una armada convocada por los Patriarcas Oscuros y guiada por sus poderes telequinéticos provocó el bloqueo de la órbita de Ática, sede de la antigua Capital Imperial. El emperador y los últimos batallones que componían su guardia personal consiguieron huir a un mundo remoto que no se encontraba en las cartas de navegación normales. Un mundo que, hasta entonces, había permanecido en un olvido deliberado lejos de los archivos del re-descubrimiento. Formaba parte de un viejo plan de huida para la estirpe de los emperadores del viejo imperio en caso de desastre.

- No me lo diga, ese mundo ¿es el planeta Dilum al que ahora vamos?

- Así es, el último baluarte genuinamente humano.

- Durante los últimos mil años –Nazarius volvió la palabra–, los corsarios hemos sobrevivido robando y pirateando las caravanas comerciales de cruceros estelares que pululan por la galaxia, dando golpes de mano fugaces y rápidos en los planetas-feudo de algunos de los incontables Patriarcas Oscuros que pueblan el universo conocido. Sólo sobrevivimos, pero somos la última esperanza.

- Eso es encomiable.

- Gracias, Laertes –le respondió el capitán.

- Algún día, los hombres serán guiados por un verdadero Profeta, El Profeta del Crepúsculo, que conducirá a los hombres a la verdadera libertad –dijo Nazarius que, de repente, parecía haber sido apoderado por el fervor religioso inesperado.

- Esa es una de las incontables profecías Neo-Menoch, Laertes –dijo el capitán, -Nazarius, al igual que el resto de mi tripulación y casi toda la población de Diluí, es supersticioso y cree en la llegada de un Profeta redentor.

- Y usted, capitán, ¿en qué cree? –le interrogó Laertes.

- Sólo en esto –respondió el capitán echando mano de su pistola laser y mostrándosela a Laertes y al fanático Nazarius. Y ambos hombres se dirigieron una sonrisa de complicidad.

LEGIÓN

3

“Le preguntó: -¿Cómo te llamas? *-y él respondió:* -Me llamo LEGION, porque somos muchos.”

Extractos de los Libros Sagrados de Gaia, Marcos

Cap. V. Upanishads Sanatana Dharma

Shigatse, el lazarillo, condujo a su maestro Kumar, el ciego, a través de la escarpada y accidentada senda que circundaba las agrestes montañas.

El descenso fue traumático, no sólo porque aún era noche cerrada y porque el gélido viento, impenitentemente, trataba de abatir a los cansados viajeros; sino también porque cada paso de Kumar era como el de una tortura de torpeza y sacrificio para él y para su joven discípulo. Un verdadero salto de fe.

Con las luces del nuevo día, el lama ciego y su discípulo alcanzaron las estribaciones orientales del valle del Dag cerca de la ribera helada de la Laguna Joven, un lugar algo retirado de su destino. Allí encontraron una humilde chabola de pastores. Shigatse decidió acercarse en busca de algo de calor y quizás un mano amiga que les tendiera un plato caliente y un lecho donde reponerse. Pero unos metros antes de llegar al portón, una anciana de cara ovalada y extremadamente pálida, vestida con pieles toscamente curtidas, salió a su paso.

- ¿Quién va? -dijo la anciana con voz molesta.
- Somos dos lamas cansados en busca de algo de comida y refugio –contestó el muchacho. –Sólo rogamos un lugar donde poder aposentarnos y reposar nuestros pies cansados.
- ¡No será mi casa muchacho! -contestó enfurruñada la anciana.
- No le entiendo –dijo Shigatse.
- Hace meses que pedí ayuda al monasterio –dijo la anciana señalando con el dedo al joven lama–, no sólo no la recibí sino que, además, la gente de mi aldea nos mandó a esta remota choza porque tenían miedo.
- ¿Nos mandaron? ¿De que tenían miedo? –preguntó Shigatse.
- De mi nieta y de mí.

- ¿Por qué habrían de temeros? –Shigatse empezó a ponerse nervioso.
- Mi nieta, Zemira, esta poseída por un espíritu maléfico.
- Explíquese –sentencio Shigatse.
- Hace pocos meses empezó a manifestar los síntomas –la vieja empezó a llorar. –Sus padres murieron durante la avalancha de la primavera pasada. Yo me he hecho cargo de ella, pero estoy cansada, me hago vieja y mis huesos ya no son fuertes.
- Déjame entrar –dijo Kumar.
- Pero –la vieja reparó en los ojos muertos del lama– ¿estáis ciego?
- Quizás estoy ciego para el modo de los hombres, pero no para el de los espíritus. Shigatse, llévame a la puerta y luego permanece fuera con esta mujer.
- Sígame, maestro –dijo Shigatse conduciendo a Kumar hasta la puerta.
- ¡Por los dioses! –gritó Shigatse al alcanzar la puerta.

La escena resultaba pavorosa. Una niña de apenas diez años apareció frente a ellos. Estaba demacrada y con el pelo sucio y alborotado, sus vestiduras mugrosas y rasgadas eran un cruel reflejo de desidia y sus pies desnudos parecían no sentir el dolor del intenso frio. Shigatse notó algo en su expresión que le heló la sangre. Aquellos ojos exorbitados y rodeados de ojeras carmesí se clavaron en el joven lama como a rojo fuego, haciéndole retroceder. La mirada de la muchacha resultó fiera y amenazante.

- Te esperaba, Kumar –dijo la muchacha en una lengua desconocida para Shigatse y con una voz ronca y cargada de maldad, totalmente impropia de una niña de su edad.
- Yo no te esperaba aún –contestó Kumar en la misma lengua desconocida.
- Te he estado esperando… No eres rival para mí –le amenazó la niña mientras retrocedía andando hacia atrás, rumbo a la oscuridad en el interior de la choza.
- La verdad, es un rival temible -afirmó Kumar pero, con una confianza renovada que no había demostrado desde que abandonara el monasterio, se soltó de la pared que asía y siguió a la muchacha a la oscuridad del interior.
- Ven, Kumar el ciego, te estoy esperando. –Y sin dejar de retroceder, la muchacha tocó el tabique y comenzó a

andar por la pared, como una araña fantasmal, asida a la superficie, hasta que se puso en el techo boca abajo por encima del monje. Muy pronto, Kumar sintió su presencia.

- ¿Quién eres?
- Me llaman Legión –dijo ella– porque somos muchos.
- Tú eres Shaitan, el Príncipe de todas las Mentiras.
- ¿Shaitan? Ese es un nombre antiguo, monje. No lo escuchaba hace mucho tiempo. Los hombres habéis olvidado casi todo… –Y su voz sonó como una risa malévola y mecánica que escapa por la entrada a una horripilante caverna.
- Deja a la niña. Libérala de tu mal.
- No puedes expulsarme, monje. Sólo eres un triste lama, sólo tienes el poder de entender y de ver, y ese poder no puede ordenarme nada –sentenció de nuevo la voz.

Entonces, Kumar decidió sentarse en la posición del loto y con absoluta parsimonia, comenzó a meditar. Mientras, la posesa comenzó a rugir y exhalar un vaho nauseabundo, como si en su interior el hielo campara a sus anchas.

Entre tanto, Shigatse permanecía aterrado fuera con la anciana. El joven se encontraba desorientado. Aquellos sucesos empezaban a sobrepasarle.

No lejos de allí, en la aldea de los Dag, Kadosh ya estaba en pie. Aquella mañana se había levantado completamente repuesto aunque, tal y como había comprobado Noah, la expresión del muchacho no había variado, seguía muy serio y ausente, como si ya no fuera el niño que él había conocido tiempo atrás. El cazador tenía la extraña sensación de que todos los rasgos que marcan la inocencia y la candidez de un niño habían desaparecido del impenetrable rostro de Kadosh.

- Noah, ven rápido –dijo Kadosh asomado a la puerta.
- ¿Qué te ocurre, Kadosh? –dijo Tera.
- Necesito ir allí –dijo el muchacho señalando a las colinas vecinas al oriente de la aldea. -¿No es allí donde está la Laguna Joven?
- En efecto –dijo Noah, que comenzaba a desperezarse, bostezando.
- Allí ya no hay nada, sólo agua –dijo Tera con cara de preocupación.
- No busco la nave –dijo Kadosh–, aún no. Quiero ir allí

por otro motivo.

- No te entiendo, Kadosh –replicó Noah.
- No lo puedo explicar, pero creo que allí está ocurriendo algo y también creo que me necesitan. –Tras decir esto, Noah y Tera se miraron. El incidente del dragón les había hecho recapacitar sobre el criterio del extraño niño.
- ¿Quieres ir ahora mismo? –preguntó Noah.
- No es que quiera ir, Noah. Necesito ir ahora mismo.
- Está bien –Noah suspiró. En el fondo temía una nueva aventura de consecuencias impredecibles. –Llamaré a Gedeón y te guiaremos hasta la Laguna Joven.

DILUM

4

“Mi hogar queda lejos. Es una tierra rica pero prohibida, donde mana la miel y no existe el mal. Aunque el mal la busca sin descanso."

Extractos del sura 44, versículo 1482. Upanishads Sanatana Dharma

Eneas avanzó exaltado, casi a la carrera, a través de la enmarañada red de túneles de metal, revestidos con toda suerte de elementos electrónicos relucientes y parpadeantes. Desde luego, podía haber tomado algún medio de transporte mecánico pero, aquel día, le apetecía mover los pies y hacer latir un poco su joven corazón. De hecho no era la primera vez que lo hacía, tenía una ruta bien memorizada desde su salida del sector de la Academia, donde el joven Eneas recibía instrucción, hasta los aposentos de su abuelo paterno, el juez Anquises.

Eneas apenas tenía dieciséis años estándar, pero su agudo ingenio ya había llamado la atención entre los notables de la Academia de la Guerra de Troya.

Eneas era un joven de rasgos afilados, cabellos largos y lisos, tez dorada y complexión delgada. Era especial y había demostrado con creces estar muy por encima del resto de aspirantes a los grandes puestos funcionariales de la compleja sociedad Corsaria.

Su uniforme, en tono bermellón pálido, reflejaba su rango de cadete, señal inequívoca de su escala social en la estratificada colectividad dilumnista. Al fin, cuando Eneas alcanzó la pasarela suspendida en el vacío, que hacía las veces de puente entre dos de las secciones y que al fin le daba acceso al área donde moraba su abuelo, se detuvo.

Siempre le había gustado observar la ciudad subterránea y abovedada desde aquel rincón privilegiado. La gran bóveda de metal que era Troya se encontraba enterrada en medio de aquel infinito mundo de oscuridad, laberínticas cavidades y pasadizos construidos en distintas aleaciones de acero por debajo del suelo del aparentemente árido y aislado planeta Dilum.

Aquel era el hogar de su pueblo, la base principal y baluarte del pueblo Corsario, una esfera hueca de trescientos kilómetros estándar de diámetro, compuesta por miles de niveles donde se extendían viviendas, fábricas, astilleros, templos, palacios, centros administrativos, áreas de recreo o Academias. Una compleja maraña

de túneles bifurcados, niveles y secciones de toda suerte de longitud y configuración. El hogar de los descendientes de los últimos imperiales humanos.

Cada nivel era una ciudad en sí misma. Gran parte de la población nacía, crecía, vivía y moría sin salir de su nivel de origen, eso sin contar que una buena porción de niveles permanecían sellados desde el momento de su construcción.

Los gobiernos de los sucesivos Senescales habían controlado y usado menos de un cuarenta por ciento de la capacidad real de la esfera que, en sus inicios, había sido diseñada para albergar la ingente población de servidores y funcionarios del antiguo gobierno imperial. Sin embargo, la población de Dilum apenas había llegado a precisar la apertura de más sectores de los usados cuando el éxodo de refugiados imperiales arribo en Dilum. Aquel majestuoso y colosal mundo de metal era interminable. No era infrecuente que, de vez en cuando, se denunciara la desaparición de algún explorador incauto al abandonar la seguridad de los sectores conocidos de la milenaria ciudad. Internarse en el sesenta por ciento restante de la enigmática estructura era arriesgado…

Aquella esfera interior, de colores azules y grisáceos, oscura, pero a la vez cálida, era el hogar de Eneas y su larga y gloriosa estirpe.

Evidentemente, los niveles más inferiores y superiores no estaban a la vista, pero las luces del resto se mostraban como un lúcido mosaico de luz parpadeante y multicolor, plantel inconfundible del devenir de las millones de almas que los poblaban.

Eneas soñaba con el día en que podría unirse a su hermano en la lucha contra los malvados Dioses de la Sangre, los Patriarcas Oscuros. Su sueño era enrolarse en la armada y gobernar una de las astronaves de la flota corsaria. Quién sabe… tal vez algún día sería Almirante y podría dirigir su propia escuadra…

Una brisa caliente y juguetona ascendió vertiginosa como el aliento de un dragón encolerizado, remontando desde las oscuras profundidades del abismo, donde se encontraban los titánicos motores y sistemas de ventilación hasta los niveles superiores. Las ráfagas de aire iban zarandeando la pasarela donde se encontraba el muchacho. Eneas sabía que, en ese preciso instante, algún auto-motor de soporte humano se había activado por acción espontánea, escondido en algún recóndito lugar de las profundidades de Troya, repartiendo calor y oxígeno entre todos los niveles para, finalmente, perderse por la entrada de algún oscuro túnel hacia el exterior y la superficie de Dilum. Allí donde nadie, ni tan siquiera las astronaves que partían al infinito universo, se habían aventurado.

- Ah, estás ahí, muchacho –dijo el viejo juez Anquises apareciendo de improviso tras Eneas.
- Hola abuelo –le contestó Eneas dándose la vuelta y esbozando una sonrisa mientras trataba de recuperar el aliento.

Era un anciano barbudo y canoso de hombros poderosos y mirada tranquila. En otro tiempo había servido en la Armada como Almirante. Una vez no tuvo edad para el servicio activo, aceptó su actual puesto como alto funcionario.

- Tengo buenas nuevas del Estado Mayor. Me comunican que tu hermano Príamo ha contactado y que arribará a Troya dentro de pocas horas.
- ¡Eso es estupendo! –Eneas sonrió emocionado. Hacía varios meses que no tenía noticias de su hermano. Normalmente, las astronaves o flotillas en misión corsaria no contactaban con Dilum, a no ser que estuvieran muy cerca. De esta forma se evitaban intercepciones no deseadas.
- Me han pedido que te transmita que tu hermano dijo algo referido directamente a ti. Quería que te lo comunicaran personalmente –Anquises parecía preocupado, pues no entendía del todo la situación. –Príamo dijo que tú tenías razón, que la ubicación era exacta y que ha encontrado el premio. Desde el Estado Mayor me han preguntado si conocías el significado de sus palabras. Ya sabes que Troya no transmite respuestas para evitar que las flotas enemigas nos detecten.

Antes de que Anquises terminara la frase, Eneas ya había salido corriendo de nuevo, ahora rumbo a la biblioteca del nivel veinticinco.

- ¡Ahora no puedo! –gritó mientras corría en desbandada. –Luego te lo cuento todo abuelo… -Y diciendo esto, Eneas desapareció por uno de los numerosos túneles del área.

LOS APÓSTOLES

5

“Y mi hogar queda lejos, en tierras extrañas a los ojos de los extranjeros, peligrosas ante la mirada de los impíos. Pero no dejes que tus ojos te engañen. Nemeron es un paraíso para los creyentes. "

Extractos del sura 44, versículo 1483. Upanishads Sanatana Dharma

Nejmad y Ragnar llevaban dos días seguidos marchando desde su última parada, cabalgando a lomos de sus rocines. Estaban extenuados por el gran esfuerzo al que se habían sometido. Charlize iba dormida, abrazada a la espalda de Nejmad.

Parecía que había pasado una eternidad desde que Nejmad se había unido a Ragnar y en ese tiempo, su rostro había cambiado al igual que el del caballero. Le habían crecido unas enmarañadas barbas, cardadas por la intemperie. Sus ropas estaban roídas y sus ojos enrojecidos, arrasados por la tristeza y las penurias vividas.

Pasaban ya cuatro semanas desde su último encuentro con los espectros de sangre en el pueblo de la colina y desde entonces, su viaje había sido tranquilo. Llegaron a una estribación teñida de verde que, poco a poco, se iba elevando, dando paso a una cadena montañosa de perfiles suaves.

Poco después alcanzaron un cortado alto y afilado, unido en sus extremos por un puente colgante de madera y bajo este, un río caudaloso y enfurecido. Más allá y hacia poniente distinguieron las ruinas de un antiguo templo. Sus paredes grises y agrietadas estaban carcomidas por la humedad.

- Es un templo Menoch. Uno muy antiguo –dijo Ragnar.
- Su estructura es muy extraña –dijo Charlize mientras se despertaba del sueño.
- Sí, en efecto. ¿Cómo podéis asegurarlo? –preguntó Nejmad.
- Porque ya estuve aquí hace mucho tiempo.
- ¿Cómo es eso posible, Señor?
- Hace más de diez años viajé con una expedición desde Ciudad del Lago en un drakkar de Mercaderes. Nuestra misión era la de cartografiar estas tierras. Por esa razón, conozco el camino.

- Eso está muy bien –sonrió Nejmad–, entonces podréis decirnos dónde estamos.
- Estas colinas conducen a la entrada oriental al valle del Dag.
- ¡Mirad, allí! –señaló Charlize. Ragnar, Charlize y Nejmad se quedaron petrificados, hacía mucho tiempo que no veían personas normales con vida.

Los viajeros observaron con asombro a un curioso grupo: dos hombres, una mujer y un niño que bordeaban a toda prisa el otro lado de la rivera. Por su indumentaria, Ragnar los identificó inmediatamente, eran montañeses del Dag.

Con algo de recelo, pero esperanzados, los tres fugitivos cruzaron el puente y se dirigieron hacia el grupo de desconocidos, que ya les había divisado. Ragnar no entendía muy bien la situación pero, a una orden del muchacho, los dos hombres y la mujer se habían detenido y les esperaban en pie y con la mirada altiva. Cuando por fin les alcanzaron, Ragnar los miró con recelo, el grupo seguía en silencio observándoles.

- Hola, soy… –Ragnar fue a presentarse, pero Kadosh le interrumpió con irreverencia.
- Hola, tú eres Ragnar, hijo de Samos –dijo el muchacho ante la mirada estupefacta de Noah, Tera, Gedeón, Charlize y Nejmad.
- ¿Cómo sabes eso muchacho? –le preguntó Nejmad aturdido.
- Eso no es todo, hola Nejmad –contestó Kadosh mirando al leñador–, hola a ti también, Charlize, me alegro de veros a todos, os estaba esperando –dijo el muchacho con una sonrisa en los labios.
- ¿Por esa razón nos hiciste cortar por esta parte? Es un buen rodeo hasta la Laguna Joven –dijo Gedeón tan sorprendido como el resto.
- Pero, ¿qué brujería es esta? –y diciendo esto, Ragnar desenvainó su hoja afilada. Noah y Gedeón se pusieron en guardia con sus lanzas en ristre.
- Ahorra tus energías, caballero –continuó el muchacho–, te harán falta muy pronto y te necesito más descansado. Sígueme… –Las palabras de Kadosh sonaron hipnóticas. Noah, Tera y Gedeón siguieron al muchacho

colina abajo, dejando con la palabra en la boca al confuso Ragnar.

Ragnar, Nejmad y Charlize intercambiaron miradas de incredulidad y casi sin poder evitarlo, optaron por seguir el extraño grupo que guiaba el enigmático muchacho.

Al poco tiempo alcanzaron la Laguna Joven. En la orilla opuesta divisaron la choza de las mujeres desterradas. La escena se presentaba algo irreal, La Laguna estaba helada y junto a ella se alzaba una choza deformada y mal cimentada.

Cerca de la puerta de la choza, una anciana y un monje joven yacían inconscientes en el suelo helado. Mientras, otro monje era pateado sobre el hielo de la laguna, que poco a poco se iba tiñendo con su sangre, por una niña de aspecto desastrado. Desde luego las patadas de la muchacha eran terribles, cada golpe hacía rodar por el hielo al casi desfallecido monje. Aquel desdichado iba dejando un reguero de sangre perfectamente perceptible, dibujando un rastro a lo largo de su trayectoria por la capa de hielo.

Cuando la comitiva de Kadosh apareció, la muchacha giró la cabeza sin mover el cuerpo. Si fuera una criatura viva y normal se habría partido el cuello allí mismo. El grupo de Kadosh se quedó horrorizado, no estaban preparados para aquella visión atroz.

Al ver al muchacho fue como si a la muchacha la quemaran viva. Aulló como un lobo y salió corriendo a cuatro patas rumbo a unos matorrales cercanos.

Tera y Noah corrieron a socorrer al monje que permanecía tendido sobre el hielo. Nejmad, Gedeón y Charlize fueron a ayudar al novicio y a la anciana.

Kadosh se giró hacia Ragnar y le sonrió. –Es tu turno, caballero –le dijo el muchacho.

Como inspirado por una fuerza mística, el veterano Lord supo qué debía hacer. Espoleó a su caballo y con aire fiero, marchó hacia los matorrales donde se guarecía la extraña criatura.

Pero para sorpresa del caballero, cuando alcanzó el lugar la niña saltó como si fuera una fiera rabiosa y haciendo alarde de una agilidad y una fuerza sobrenaturales, se tiró sobre Ragnar y lo derribó del caballo. El caballero cayó de bruces a la vez que las garras de la niña energúmena le desollaban el rostro como un cuervo enfurecido, mientras no paraba de reír con una risa demoniaca, que helaría la sangre de cualquier persona cuerda.

Ragnar se zafó y le lanzó un puntapié. El golpe fue lo bastante

fuerte como para darle suficiente margen de maniobra. Tuvo entonces tiempo para incorporarse y ponerse en guardia de nuevo. Otra vez y a cuatro patas, la cría empezó a arañar el hielo de la laguna y a rugir como un lobo enardecido. Ragnar sintió un escalofrío recorriendo su espina dorsal. El caballero sabía que la muchacha iba a saltar sobre él de nuevo. Así pues, sacó su espada y se preparó para hundirla en las entrañas de la arpía.

- Quieto, Ragnar. Ya es suficiente, no será necesario que luches más… -dijo Kadosh. Y con absoluta tranquilidad avanzó hasta la posición del caballero y se interpuso entre este y la poseída.

Para entonces, los monjes y la anciana, asistidos por el grupo de Kadosh, ya habían recobrado el conocimiento y todos observaban sorprendidos la escena.

Súbitamente, el rostro de Kadosh abandonó su sonrisa infantil e inocente y mutó a una expresión más sombría e impenetrable.

Kadosh se volvió hacia la niña y la miró. La muchacha comenzó a retroceder muy lentamente, era como si algo la asustara y su expresión, fría y amenazante, se tornó en una mueca de terror. Al momento, la posesa comenzó a retorcerse y a gruñir, cayó al suelo y vomitó sangre sobre el hielo mientras volvía a aullar como una loba herida. Finalmente paró, dejó de retorcerse y por un instante, cayó en la inconsciencia. Fue entonces cuando Kadosh se acercó a ella y le tocó la cara con ternura. Estaba helada.

La abuela de la muchacha corrió hacia ella y detrás todos los demás. Al poco tiempo, la muchacha recuperó el conocimiento. La expresión demoníaca había abandonado su rostro que, aunque magullado, volvía a ser el de una niña cándida e inocente. Parecía no recordar nada y se asustó mucho al verse empapada, fría y rodeada de extraños.

-“*Y él vendrá a nosotros del lugar más inesperado, vendrá en el momento más incierto y rodeado por creyentes que no sabrán que estaban predestinados a servirle*” –Kumar recitó palabras memorizadas de las antiguas profecías del Upanishads Sanatana Dharma– “*Y sabréis por su actos que él es el Profeta. Un príncipe entre los hombres y un Señor entre los dioses. Y será llamado el Profeta del Crepúsculo, porque de sus manos vendrá la liberación de la sangre de los hombres*”.

Y tras sus palabras, todos se arrodillaron en el frío hielo alrededor del inexpresivo Kadosh, embargados por un temor y un fervor religioso que ninguno se pudo explicar.

LOS CRISTALES DE LA MEMORIA

6

“La verdad se mantendrá por un tiempo sellada. La mentira solo gobernará un tiempo sobre los hombres pues, al final, serán los elegidos aquellos que han de venir. Los encargados de mostrar al universo de los hombres todo cuanto antes les fue ocultado".

Extractos del sura 44, versículo 1530. Upanishads Sanatana Dharma

El juez Anquises estrechó la mano de Laertes. Aquella mano, poderosa y firme, hizo estremecerse al cansado viajero y tras el apretón de manos, entraron en el comedor de la mansión del juez y se sentaron a la mesa. Mientras, toda suerte de sirvientes, engalanados para la ocasión, comenzaron a servir vino y a depositar distintas bandejas sobre la mesa, repletas de coloridos y exóticos alimentos.

Laertes aún estaba anonadado por el tamaño y la situación de Troya. Jamás hubiera soñado, tan siquiera, que el ser humano fuera capaz de emprender una obra de tan extraordinarias dimensiones y tal complejidad tecnológica. A su lado, las barcazas de la vieja Tierra resultaban meras barcas de remos. Y, sin embargo, resultaba evidente que el pueblo de Príamo sólo era un reflejo decadente de su pasado, tan alejado de la grandeza y el conocimiento de los constructores de aquella ciudad.

Hacía unas horas que habían arribado al espacioso puerto de Troya y ya les había dado tiempo a conocer a toda suerte de funcionarios, militares e investigadores. Poco después, le había llegado al turno a la escueta familia del capitán Príamo. Por el momento, le habían informado que era el invitado del juez, abuelo paterno del capitán Príamo y toda una personalidad en la compleja sociedad dilumnista.

Al parecer, Laertes estaba pendiente de recibir una serie de cursos de “reclimatización”, tras los cuales se le asignaría una vivienda en uno de los numerosos niveles poblados de la ciudad y un trabajo al que dedicarse.

Tal y como le había explicado Eneas, el hermano pequeño de Príamo, la re-climatización era un proceso de acondicionamiento psicológico e intelectual, diseñado para que la gente “recuperada” pudiera reconducir su vida e integrarse dentro de la compleja sociedad dilumnista. Uno de tantos procedimientos derivados de la vieja ciencia del Re-Descubrimiento.

Eneas había resultado ser un amigo excelente, muy deseoso de escuchar y de enseñar. Para sorpresa de Laertes y a pesar de su edad, Eneas había resultado ser el motor intelectual de su rescate. Al parecer, Eneas era un gran historiador aficionado y había conseguido un permiso especial para inspeccionar algunas de las criptas selladas de uno de los niveles superiores. Uno que, al parecer, no estaba habitado. Aquellas criptas resultaron ser todo un descubrimiento.

Lo que en un principio no había sido más que un proyecto de ciencias para la Academia de la Guerra de Troya, había terminado con el hallazgo de un laboratorio de la época del mismísimo emperador Abramantes, veinte siglos estándar después.

Entre muchos otros aparatos y notas, Eneas, ya acompañado por alguno de sus mandos y maestros, había conseguido localizar una serie de “cristales de memoria”, con indicaciones sobre estudios arqueológicos del viejo imperio. Una colección de guías y rutas estelares entre las que se encontraba una lista de posibles ubicaciones de antiguas barcazas terrestres varadas en el espacio profundo.

Los “cristales de memoria” eran un soporte casi orgánico de almacenamiento masivo de información. Los corsarios, al igual que sus antepasados imperiales, sabían utilizarlos. Sin embargo, ya no eran capaces de construirlos, pues aquella tecnología se les escapaba de las manos. En lugar de eso, los “cristales de memoria” eran reutilizados una y otra vez hasta que quedaban inservibles. Se habían terminado por convertir en uno de los productos más cotizados dentro de los botines de guerra traídos por las misiones llegadas del espacio exterior.

Sea como fuere, Eneas había resultado ser un pequeño genio y en poco tiempo, el mejor amigo de Laertes tras renacer dentro de su nueva vida, fuera cual fuese esta.

Una semana después de su llegada, Príamo y su tripulación se despidieron de Laertes. El veterano capitán debía volver al espacio profundo. Según le contó Príamo, el número de astronaves en activo había ido decreciendo en concordancia con la creciente carencia de técnicos y personal cualificado. Príamo no decía nada, pero Laertes sabía leer entre líneas. Los corsarios eran un pueblo carroñero, vivían de lo que conseguían robar o encontrar en los convoyes asaltados o las bases estelares enemigas saqueadas. Con el tiempo, habían ido perdiendo todo su potencial y su capacidad de crecer y progresar. Quizás su guerra contra los Señores de La Sangre había durado demasiado.

Pasó el tiempo y tras cinco semanas de duro acondicionamiento mental, a Laertes se le permitió vagar libremente por los túneles y

avenidas de Troya. Muchas veces Eneas se le unía, recorriendo juntos sus largos paseos y compartiendo conocimientos e ideas.

- Creo que esta ciudad aún guarda muchos secretos –afirmó Laertes mientras transitaba bajo una gran arcada de metal, que coronaba un puente de acero entre dos grandes niveles.
- Así es. Algún día seré un funcionario de nivel 8 y no tendré que pedir permiso para moverme por los niveles sellados -dijo Eneas.
- Aún me cuesta entender esa organización vuestra. Todo esta muy milimetrado. Creo que yo soy un “personaje” de nivel 15… ¿no?, ¿cómo nos llamáis?
- ¿Por qué pluralizas, Laertes? eres el único rescatado en dos siglos. No hay otro como tú vivo en todo Troya o en la galaxia. Que nosotros sepamos, claro.
- Bueno, eso es reconfortante. Lo más gracioso es que los Guías estén instruidos en las técnicas de re-climatización que me imparten.
- Siempre hay que estar preparados, nunca se sabe cuándo aparecerá alguien como tú. La ciencia del re-descubrimiento debe ser respetada y mantenida.
- Eso es muy interesante. Pero, ¿por qué no respetáis y cuidáis otras ciencias?
- ¿A qué te refieres?
- Me refiero al concepto de decadencia. ¿Entiendes ese concepto, Eneas?
- Claro. Pero, ¿quién es decadente?
- A eso me refiero –Laertes sonrió–, todo en esta ciudad huele a pura decadencia. –Eneas le miró sorprendido. –Sí, es cierto, La ciudad de Troya es una obra de ingeniería increíble, vuestras naves son increíbles y vuestros cristales de memoria. Todo aquí parece mágico al lado de la tecnología que dejé atrás. Pero…
- ¿Pero?
- Pero tu pueblo no sería capaz de construir otra ciudad como esta o una astronave completamente nueva.
- ¿Por qué habríamos de construir otra Troya? Más de la mitad de la ciudad ni siquiera es utilizada.
- Lo sé… he leído los informes y vuestros estudios históricos. La ciudad fue diseñada para albergar una población mucho mayor. Pero podríais crecer, traer poblaciones de otros mundos. No sé… quizás recatarles.
- Los corsarios no hacemos eso.

- Lo sé. Sólo atacáis convoyes, os nutrís de sus mercancías y regresáis a Dilum lo antes posible para no ser detectados. Así habéis vivido durante veinte siglos.
- No siempre… Antes de vivir como corsarios, bajo el gobierno de los Senescales, éramos imperiales.
- Sí, eso también lo he leído. Un período interesante. Tras el éxodo el linaje de Abramantes, que duró apenas ciento cincuenta años, su último heredero, un tal Hammurabi, murió sin descendencia dejando el gobierno de la ciudad y de las flotas a vuestro cargo electo más importante, el Senescal.
- Exacto.
- Poco después y durante el gobierno del segundo Senescal, la guerra directa de guerrillas contra las flotas comandadas por Patriarcas Oscuros se detuvo por casi cincuenta años –Laertes subió unos escalones y continuó por una bifurcación algo más oscura hacia la derecha.
- Sí, fue un momento de reflexión. Nos concentramos en re-organizarnos como sociedad y en mejorar los sistemas de la ciudad. Tras esto, las hostilidades se reiniciaron.
- Así es. Pero ya no era una guerra a gran escala. Vuestros capitanes ya no eran mandos militares en el sentido estricto de la palabra, sino bucaneros en busca de tesoros con los que reabastecer vuestra ciudad. ¿Por qué preocuparse en aprender cómo fabricar, si con mucho menos coste se puede robar?
- Exacto.
- Esa puede ser una buena política durante un tiempo pero, al final, os pasará factura. Vi la astronave de tu hermano y he visto ya mucho de la ciudad. Muchas cosas están viejas o rotas. Si mañana el sistema de soporte vital de la ciudad dejara de funcionar, ¿habría alguien con capacidad para repararlo?
- Buena pregunta –Eneas comenzó a entender–, creo que la respuesta es no.
- Dime una cosa, Eneas: ¿Qué debo hacer para que me permitan estudiar los niveles sellados? me gustaría visitar criptas que aún no hayan sido utilizadas.
- La idea general de que eso sea así es porque, algún día, como tú bien dices, cuando los niveles donde habitamos dejen de ser útiles, podamos mudarnos a los niveles no usados.
- Sí, es una buena idea, al menos por un tiempo. Pero llegará un momento en que vuestros descendientes no

tendrán dónde huir.

- Sí… -Eneas reflexionó con la mirada gacha y las manos cruzadas por detrás, sin dejar de andar- pero, ¿por qué quieres visitar esos niveles?
- Estoy seguro de que encierran un secreto.
- ¿Qué clase de secreto?
- Si vuestros predecesores, los imperiales, tenían tan vastos conocimientos tecnológicos como sospecho, es posible que guarden algún conocimiento, algún arma con la que cambiar la balanza en vuestra guerra contra los Señores de la Sangre.
- Si eso fuera cierto, ¿por qué no la usaron en la época de Abramantes o Hammurabi?
- Porque quizás esos emperadores desconocían su existencia.
- Y, ¿cómo es eso posible?
- Porque y corrígeme si me equivoco, Troya fue construida en una época muy anterior al Éxodo. Este planeta y esta ciudad eran el plan de escape de los emperadores del viejo imperio. De hecho, estoy seguro de que, cuando los guardias imperiales de Abramantes escoltaron a su señor en la huida de su mundo capital Ática, el emperador, incluso su cúpula, desconocían hacia qué rumbo se dirigían. Dilum siempre fue el secreto mejor guardado del Imperio. Simplemente se limitaron a seguir el procedimiento que sus computadores les indicaron cuando la situación fue insalvable.
- Sí, es cierto. No hay cartas estelares que guarden nuestra posición.
- Por eso lo digo. La mente que diseñó este lugar tuvo que ser la de un estratega genial, capaz de concebir un plan útil siglos después de la consecución de su obra. ¿Te das cuenta? No sé si Abramantes lo averiguó o no, pero estoy seguro de que esta ciudad guarda algún que otro secreto. No puedo concebir que la mente capaz de diseñar este ingenio se limitara a crear una mera ratonera, un lugar donde los exiliados pudieran esconderse y malvivir esperando no ser encontrados. Se supone que su último fin era salvaguardar al Imperio. Tuvo que esconder algo, tuvo que diseñar un plan.
- Me gustan tus ideas –el joven sonrió. –Pero veo muy difícil lo que propones, debes ganarte la confianza del mismísimo Senescal para que, aún viniendo del exterior, llegar algún día a alcanzar el nivel 8.



- Tú no te preocupes por eso. Sólo dime qué tengo que hacer.

LOS VÁSTAGOS DE SHAITAN

7

“Shaitan tiene muchas caras, muchos rostros y nunca descansa. Pues no tiene párpados."

Extractos del sura 44, versículo 1545. Upanishads Sanatana Dharma

Aquella cripta oscura repleta de columnatas rechonchas y tenuemente iluminadas por la mortecina luz de antorchas estremecidas, no conseguía disimular su horrorosa apariencia. Telarañas, sombras y una humedad lóbrega se confabulaban bajo un silencio opresor de los túneles subterráneos.

Un niño asustado, tenía apenas seis años, andaba con sus pies descalzos, tembloroso, a través de la ensortijada red de túneles bajo la ciudad. Estaba asustado y triste. No conseguía entender lo sucedido.

Sus ojos arrasados y sus mejillas manchadas de lágrimas resecas, marcaban su rostro hendido de un pavor que, no obstante, no había conseguido hacerle desprenderse de su oso de peluche al que agarraba con ansiedad, como si de su salvación se tratara. Quizás el único nexo vivo que le quedaba con su pasado.

Aquella tarde había oído llantos y visto fuegos y luchas entre soldados y criaturas deformes con colmillos que se abalanzaban sobre la gente indefensa, el fin de la ciudad que le había visto nacer y de su familia. Su madre, en un intento desesperado por salvarle, se entregó a aquellas bestias depravadas y antropófagas, dándole unos minutos valiosísimos. Pero sin guía, aquella suerte no podía durar… Tras esconderle por una trampilla de entrada a la red de túneles de la ciudad, había oído como aquellas bestias sanguinarias la devoraban. Antes de hundirse en la más fría y absoluta oscuridad, había oído los gritos de su mamá y poco después, nada…

Los barrios de Ciudad del Lago, dominados por los Príncipes Mercaderes opositores al Dux, habían sido los más castigados. Por el contrario, las horrendas huestes de la oscuridad no habían penetrado en los sectores leales al pérfido Leopold.

Tan sólo los conversos al nuevo culto a los dioses de sangre sobrevivirían en Ciudad del Lago.

El niño había conseguido encontrar otra abertura por la que sí salía algo de luz. Tras deslizarse por la tierra húmeda, había llegado hasta aquella gruta. Aún no sabía gran cosa de nada pero, por lo que había

oído a sus mayores, creía recordar que se encontraba en las mazmorras de su ciudad natal, Ciudad del Lago, muy lejos de la superficie. Su abuelo le había contado que allí iban a parar "los malos".

Súbitamente, una sombra llamó su atención. Algo se movía entre unas columnas al fondo de la estancia. Asustado, trató de llamar al desconocido, pero nadie contestó. Finalmente, una silueta se asomó entre las columnas. Un ser con rostro cruel y greñas lisas y canas le observaba. Sus ojos inyectados en sangre se quedaron clavados en el aterrado muchacho.

El niño dio un paso atrás y comenzó a correr rumbo a la oscuridad, pero estaba perdido y asustado y no conseguía sino golpearse y tropezar.

Una risa demoniaca comenzó a retumbar en la estancia. Aquel muchacho sería un aperitivo ideal, digno de un Dios. Baalfegor aceptó el juego y con paso tranquilo, se mezcló en las tinieblas de la antesala. A diferencia del muchacho, el vampiro podía ver perfectamente en las tinieblas. Aquella no era sino una de las muchas virtudes que había heredado de Luzbel, su padre inmortal, al que mucho tiempo atrás había traicionado y encerrado.

El niño paró en seco al golpearse contra una pared terrosa y fría. Esta vez se había hecho daño de verdad. Ya no escuchaba la risa del monstruo, tan sólo el acelerado ritmo de los latidos de su pequeño corazón.

Todos aquellos a los que conocía, a los que quería y por los que se había visto protegido durante toda su vida, habían muerto. Ahora estaba perdido y solo y con una impotencia desconocida para él. El niño volvió a llorar, totalmente desorientado y aterrado. Perdido en la oscuridad más abrupta, a la espera de su incierto final. Por un instante, pudo entender su propio destino.

Sin poder evitarlo, sintió cómo una mano fría le atrapaba por el hombro detrás de él, empujándole hacia el interior de otro pasillo adyacente.

La respiración del niño comenzó a entrecortarse cuando unos afilados colmillos se hundieron en su joven pescuezo. El niño permanecía aún consciente cuando su cuello se fragmentó, víctima de la presión ejercida por las mandíbulas del monstruo. Se había ahogado en sus propios fluidos corporales.

Baalfegor se deleitó con la sangre caliente de la desvalida criatura, mientras todavía recorría caliente su lengua y su garganta. El miedo… La sensación del pánico aún estaba presente en aquella sangre y era ese el verdadero jugo que lo alimentaba.

Luego tiró al pobre niño al suelo, como un mero saco vacío y sin prestarle más atención, abandonó el pasillo rumbo a las escaleras que le conducirían al exterior de la ciudad. Ahora el alma del niño era suya y con ella, toda la ciudad de Ciudad del Lago.

DERRIBADO

8

“Durante miles de años la humanidad fue sometida a una dura prueba. El tercer renacimiento no llegaría sin verter sudor y sangre."

Extractos del sura 44, versículo 2000. Upanishads Sanatana Dharma

Aquellas rugosas estalactitas anunciaban el final de la caverna donde Jasón había estrellado el aparato. Una suerte de cristales salpicados de intensos brillos multicolores, expectantes cual vigías silenciosos en las paredes de la gruta, presagiaba la proximidad del cambio.

En medio de la inmensidad de aquel desierto rocoso, Jasón surgió de la gruta vestido con una armadura de tonos bronce y negro, damasquinada con elaborados símbolos corsarios, teñidos por el polvo cavernoso.

Jasón se sacudió el polvo con nerviosismo, aún estaba algo mareado. ¿Cómo había llegado hasta allí?, ¿de dónde había surgido aquel desierto? Lo último que recordaba era una escena teñida de borrones y salpicada de confusión.

Jasón se encontraba a los mandos de un módulo de salvamento procedente del Argos, la astronave del capitán Príamo, aunque no estaba del todo seguro. El piloto se había golpeado en la cabeza y las imágenes y recuerdos iban y venían como la bruma en una noche invernal. ¿El Argos había sido destruido?, ¿era él el único superviviente?

Sin embargo y sin importar las dudas que le angustiaban, Jasón tenía que avanzar, la ayuda no podía quedar lejos. A pesar de los fantasmas y de los temores, Jasón hizo una pausa a la salida de la boca cavernosa para escudriñar el cielo. Aquel era un cielo de color inusualmente agrio, algo que lo confundió aún más.

Estupefacto, se interrogó sobre su presencia allí mientras se secaba su frente perlada de sudor frío, para, horrorizado, comprobar que tenía una herida en la cabeza. Se debía haber golpeado durante el aterrizaje.
El difuso náufrago avanzó tambaleándose a través de las dunas de aquel desierto sin nombre y bajo la luz anaranjada de sus tres soles

abrasadores. La sed y la sequedad comenzaron a hacer mella en su garganta, reseca por la pérdida de sangre.

A las dunas les siguieron estrechos y escarpados desfiladeros de roca negra. Jasón supuso que el planeta tenía un origen volcánico. Sin duda, aquel ecosistema era el escaparate de un violento pasado geológico.

La noche cayó sobre el desierto rojizo, una noche cruel de apenas quince minutos. Pero Jasón no se detuvo, tenía la certeza de que debía llegar a su destino fuera como fuese. Algo muy importante dependía de ello tan sólo, aún no estaba seguro de qué.

Tras los desfiladeros comenzó una ascensión de día y medio.

Las barras energéticas de su KIT de supervivencia se terminaron y tuvo que conformarse con disimular su hambre con pastillas de trance. Las pastillas de trance eran una medicación de uso extremo para las situaciones límite, que todo piloto de la flota llevaba en su cinturón de emergencia, sólo por si acaso. No sería el primero, ni el último, que acababa a la deriva, solo, en una cápsula de escape, esperando a que el oxígeno se agotara. Se trataba, únicamente, de una medida desesperada, un salvoconducto para superar el tortuoso camino de dolor que conduce a la muerte.

Jasón sabía que tres cápsulas de trance, en menos de una hora, le provocarían una muerte indolora. Caería en un sueño tranquilo del que ya nunca despertaría. Todos los pilotos de la flota pensaban lo mismo. Eso era mejor que esperar a morir asfixiado. El espacio profundo era así y todos los que se enrolaban en la flota asumían el riesgo.

El deambular del piloto le condujo a una meseta. No sabía cómo, pero en su aturdido cerebro estaba gravado, como una marca de res al fuego, un mapa de aquel lugar. Un lugar cuyo nombre estaba vedado en su memoria.

Tenía la certeza de que detrás de la meseta estaba su destino.

Un repentino calambre paralizó su pierna. Un siseo demoníaco tras de sí llamó su atención, mientras caía al suelo impotente. Mientras, un repentino hormigueo se apodero de él y rápidamente, se le durmieron las extremidades.

Un dragón KUARG -se dijo aterrorizado-, una pequeña salamandra del desierto no más grande que una mano pero con una lengua venenosa tan larga como un hombre, le había picado con su veneno adormecedor.

Jasón recordó, como inducido por un secreto instinto de supervivencia, que cuando quedara paralizado del todo, el KUARG emitiría un gemido que alertaría a su camada. Muy pronto, millones de aquellas horrendas criaturas le devorarían sin dejar tan siquiera sus roídos huesos, al calor de los tres soles. Consumido por el dolor en que se había transformado el hormigueo, Jasón desenfundó su revólver y examinó el tambor, sólo tenía una bala en la recámara.

Ahora el piloto recordaba cuántas veces el capitán Príamo le había espetado por llevar aquella reliquia de arma, aconsejándole, continuamente, que llevara un arma láser de pila nuclear auto-regenerable y reglamentaria. Pero Jasón siempre le había contestado que un piloto nunca bajaba a tierra y mucho menos en lucha cuerpo a cuerpo. Aquel juguete era un recuerdo de familia y prefería tenerlo cerca, para él no tenía precio.

Jasón disparó, tuvo suerte y alcanzó a la cabeza del animal que, inmediatamente después, cayó destrozado a la arena donde ya se había incorporado, preparado ya para emitir la señal de alarma a la camada. -Por los pelos -resopló para sí Jasón. Ahora sólo tenía que esperar a que se le pasara el efecto. Los KUARG eran muy territoriales a la hora de cazar, era una conducta extraña teniendo en cuenta que, si invitaban a la camada a la hora de devorar a las presas, por allí no pasaría otro, seguramente, durante todo ese día, a no ser que alguien emitiera la señal para llamar a sus congéneres.

Al fin, alcanzó la base oculta, un complejo fortificado de diez metros de altura sobre una base rocosa.

Súbitamente, algo estalló en su subconsciente. Sabía que aquella base solitaria encerraba un peligro, pero también tenía la certeza de que era el único lugar habitado del planeta.

Varias horas después, Jasón consiguió entrar en la base. Los códigos de acceso eran correctos, los tenía gravados en su tarjeta multi-pase.

Para su sorpresa, aquella fría estación de paredes sucias y metálicas estaba completamente vacía. Tan sólo el omnipotente viento lo consumía todo. Súbitamente, un ruido le estremeció. El ruido procedía

de un cuarto más allá del pasillo. Jasón desenfundó su arma en un acto reflejo, aunque sabía que ya no tenía más munición.

Cuando se dio cuenta de la enormidad del problema, enfundó de nuevo el arma y buscó algún objeto contundente con el que protegerse. Al fin optó por una barra de hierro oportunamente tirada en el suelo. Con la barra en la mano, avanzó por el pasillo del complejo en dirección al habitáculo del que procedían los ruidos. Aquel lugar también estaba desierto, se trataba de un cuarto de reciclaje de desperdicios. Jasón se sorprendió, el cuarto estaba lleno de máquinas y estas, a su vez, estaban destrozadas por impactos de fuego láser. Era evidente que alguien había luchado allí.

Otro nuevo ruido sobresaltó a Jasón. Esta vez provenía del pasillo. Repentinamente, salió del cuarto y siguió los golpes que le condujeron a una escalera metálica de caracol al final del pasillo.

Aquella escalinata llevaba a los niveles inferiores por debajo de la roca. Jasón consiguió encontrar el interruptor y lo presionó. Una sucesión de fluorescentes se encendieron, las paredes eran de roca y la estancia se perdía en interminables pasillos de laberínticas formas.

Jasón volvió a escuchar la misma cantinela y se internó por uno de los pasadizos, mientras notaba como aquel ruido se iba definiendo con mayor claridad.

De repente, Jasón notó algo crujir bajo sus pies. Incauto, miró hacia abajo para comprobar de qué se trataba. Un material blanco y lechoso yacía despedazado bajo sus pies. Con suma claridad, una certeza inundó su mente enferma cual riada salvaje. Reconoció que aquella cosa era un resto de excreción animal y aquel ruido, aquel siseo incesante, la peor de sus pesadillas.
Entonces lo recordó todo: él era el único superviviente, o al menos eso pensaba, de una expedición de rescate.

Un destructor de Los Patriarcas Oscuros les había interceptado cerca de la órbita de aquel miserable planeta. Se había entablado una batalla orbital y el Argos había sido alcanzado. Jasón había conseguido llegar a una vaina de escape justo a tiempo. Poco después, había visto como la nave del capitán Príamo estallaba en pedazos bajo el incesante fuego de las troneras láser de la astronave enemiga.

Príamo y los suyos habían sido mandados allí para evacuar a los colonos de aquel puesto de avanzada corsario.

El alto mando de Dilum había recibido el aviso una semana estándar antes. Sus colonos habían sido invadidos por manadas de KUARG hambrientos, seguramente al perforar en la roca y encontrar un nido de aquellos ellos seres miserables. Los colonos habían desaparecido, probablemente devorados por aquellas criaturas traicioneras y, ahora, él estaba solo dentro de aquel nido. Pero ya era demasiado tarde. Había caído en la trampa.

Miles de aquellos pequeños ojos ávidos y resplandecientes le observaban tras las aberturas en las paredes de la gruta.

Por un instante, el siseo enmudeció y después, un grito desgarrador estalló en las estancias de la silenciosa base. Un grito que nadie pudo oír, acallado por el viento del desierto sin nombre.

SERGIO TAPIA

Tiempos de Guerra

El espacio es frío y peligroso

Crónicas de Aurantia

LIBRO IV

EL MERCENARIO
1

“No hay mejor conquista que la que no se realiza fruto del enfrentamiento violento. La palabra y la razón deben imperar en esta sociedad deshecha por siglos de guerras y pugnas fratricidas. Desgraciadamente, la violencia es una consecuencia más de la naturaleza humana.”

Extractos del discurso de coronación en Ática del Almirante Nazarius Damocles

Arges era un mundo corriente, se encontraba en un sistema ternario común que tan sólo poseía un planeta habitable sin satélites y apenas llamaba la atención entre sus populosos sistemas vecinos, Estigia y Drakon.

Arges había sido re-descubierto en plena Yihad. En la terrible época en que la temida orden, conocida como la Hermandad, producto del cisma en la secta Menoch crosariana, había tomado el control del universo conocido, enarbolando la bandera de la Guerra Santa.

Para el basto linaje de los Patriarcas Sidi Alsima, Arges no había sido más que un nombre entre tantos otros… un mundo sumido en alguna de las populosas estelas conmemorativas de victoria, alzadas en alguna de las interminables capillas de la neo-gótica-apocalíptica basílica de Los Peñones, capital de la hermandad.

Los Peñones eran dos gigantes asteroides conectados y preservados por medio de colosales campos de fuerza, generados desde unas monumentales instalaciones ubicadas en sus núcleos, mudos testigos de lo que una vez fue Gaia antes de su destrucción, justo en medio de uno de los dos gigantescos cinturones de asteroides del Sistema Madre. Los Peñones eran la Tierra Santa de la Hermandad.

Sus dos ciudades-burbuja habían sido la capital de la Hermandad durante cuatro mil años, desde que esta fundara su propio imperio, incluso después de su derrocamiento y su supuesto paso a una orden meramente religiosa, tras la destitución de su poder militar por medio del tratado de rendición que firmaron ante el glorioso Almirante Nazarius Damocles (el fundador del Imperio del Sol y de la dinastía del emperador Abramantes). Aquellas urbes herméticas habían seguido siendo la Metrópoli de aquel fastuoso imperio religioso.

Tras el advenimiento de los Patriarcas Oscuros, la Hermandad se había mantenido al igual que lo había hecho tras la caída de su imperio militar. Abaddón había visto en la Hermandad un potencial para controlar a las masas devotas a las que no podía alcanzar con sus terribles poderes metales.

Utilizando la religión como un subterfugio, recondujo el culto Menoch de la Hermandad a su conveniencia, haciendo a su persona el centro del mismo. A cambio de sus favores, el patriarca de la Hermandad recibió un salvoconducto, permitiéndosele rearmarse y volver a reclamar un tributo en la mayoría de sus feudos planetarios.

A los ojos de las masas humanas, repartidas por el universo conocido, la Hermandad era la última organización genuinamente humana y no convertida al control absoluto de los nuevos dioses. Teóricamente, lo que se había vendido a la opinión pública era que Abaddón había respetado a la Hermandad salvaguardándola, debido a su naturaleza y origen Santo. Sin embargo, la realidad había sido muy diferente.

El Patriarca de la Hermandad había sido obligado a convertirse bebiendo la sangre del propio Abaddón. Esta conversión se mantuvo en secreto pero, muy pronto, la organización burocrática de la Hermandad se pobló de nuevos vampiros conversos ocultos tras sus filas.

Arges era un mundo de tipo acuático y de clima benévolo, con tan sólo una masa continental en su ecuador de apenas mil quinientos metros de diámetro. Era un mundo de pescadores y agricultores de arroz, de etnia negroide y oriental.

Desde los tiempos de la Yihad, Arges había sido controlado y explotado en régimen de casi-feudo por un barón de la Hermandad que se iba sucediendo en cada generación. En general, los beneficios aportados a la economía de la Hermandad no representaban nada sustancial o llamativo. Pero, como contrapartida y desde su descubrimiento, el pequeño feudo apenas había precisado de inversión alguna. Por tanto y como era lo normal, hasta entonces no había llamado la atención y durante cuatro milenios, la paz y la sumisión habían dominado Arges. Sin embargo y para sorpresa de la Hermandad, Arges se había alzado en armas contra sus señores. El barón, su familia y la pequeña guarnición planetaria habían sido masacrados en un alzamiento popular sin precedentes en aquel pacifico mundo.

El Patriarca Sidi Alsima de la Hermandad había visto como una afrenta personal el alzamiento. Conocía alzamientos similares en los feudos de otras Casas Regentes y había oído hablar de ellos. Los

alzamientos estaban propiciados por espías corsarios o bien encabezados por vástagos vampíricos, que ansiaban la emancipación de sus progenitores. Pero, hasta ese momento, la Hermandad no había sufrido ningún intento de sedición. Por este motivo, el Patriarca vio el alzamiento de Arges como una amenaza mucho más seria de lo que era la pérdida de un solo planeta en sí mismo. Representaba mucho más y si cundía el ejemplo, muchos otros feudos podrían seguirlo y eso no podía permitirse.

Jataq era un suboficial de baja estatura, tez fosca y complexión corpulenta. Tenía la mirada hundida y lucía una barba castaña y cardada. Había sido vendido a la Hermandad junto con un lote de otros trescientos hombres, al igual que él, todos de origen petrarca.

Los petrarcas eran oriundos de un planeta contaminado y hostil llamado Petrus. Petrus era una de las antiguas capitales de provincia del viejo imperio. Un mundo yermo y desolado, comandado por el Patriarca Oscuro Arqqesh, Rey Dragón de Petrus.

La economía de la Casa de Petrus se basaba en el alquiler y venta de tropas de asalto. Después de los ítacos, los petrarcas eran considerados los guerreros más codiciados del universo humano y al igual que su mundo, el carácter petrarca era frío y hostil por naturaleza.

Los petrarcas eran fanáticos seguidores de Arqqesh y veían con buenos ojos su posición en las guerras intestinas que poblaban la galaxia. Apenas diez años atrás, Jataq y sus hermanos guerreros habían pasado a engrosar las tropas de infantería de asalto planetario del tercer regimiento de la Armada Sagrada, la flota estelar de la Hermanad.

Teóricamente, los supervivientes del reemplazo de Jataq abandonarían el servicio del Patriarca Sidi Alsima en cinco años más, siempre que ellos lo desearan; teniendo opción de licenciarse y regresar a Petrus, ricos y con honrosas posesiones, para terminar el resto de sus días en alguna de sus espléndidas ciudades subterráneas de su mundo capital y con la notable licencia de dos generaciones, para que sus hijos y nietos no fueran sorteados en futuras loterías de sangre.

Del reemplazo original de Jataq apenas habían sobrevivido cincuenta hombres. Jataq, al igual que los otros decanos de aquel grupo, había terminado por ascender a suboficial de la armada y por tener el mando de su propia escuadra de combatientes. Una escuadra podía llegar a contener cuatro pelotones de diez hombres cada uno.

Gracias a que Jataq había demostrado una voluntad férrea y gran resolución a la hora de tomar decisiones en situaciones de combate,

con el tiempo, había ido llamando la atención entre sus mandos más directos. Ninguno de entre los hombres de su pelotón era Petrarca, según Jataq y otros suboficiales de primera línea, últimamente la calidad de las tropas que iban engrosando las filas de la Hermandad había ido disminuyendo. Algunos Ítacos, estigianos, pocos drakonianos… Incluso, recientemente, centauris y guerreros de Saqqara. ¡Centauris! ¿Cómo pretendían que ganará guerras vendiendo mujerzuelas para su reemplazo petrarca? La calidad de las nuevas adquisiciones dejaba mucho que desear.

En los últimos meses había tomado bajo su tutela personal a un joven muchacho de Ítaca llamado Cnosos. El chico había sido reclutado a la fuerza como esclavo en una expedición de castigo a su aldea flotante, en el también mundo acuático de Ítaca, sede de la Academia Imperial y de la casa regente del mismo nombre.

Cnosos era un muchacho de espaldas fuertes, mirada clara y largas greñas doradas, el típico ítaco. Los ítacos eran el pueblo más antiguo del mundo que habitaban, pero hacía décadas que su número iba en declive, en favor de población inmigrante comprada y traída por su Rey Dragón.

Ítaca era uno de los mundos más parecidos a Ática, de hecho fueron re-descubiertos prácticamente al mismo tiempo. En la época del Almirante Nazarius, Damocles fue uno de los más firmes candidatos a albergar la nueva capital del Imperio del Sol, justo tras el derrocamiento de la Hermandad.

La etnia principal de Ítaca eran los llamados occidentales, gentes de cabellos rubios o rojizos, con tez y ojos claros. Solían ser altos y fuertes y muy codiciados como infantería de asalto, tanto por la hermandad, como por el resto de Casas Regentes del imperio.

La gente de Ítaca vivía enfocada al culto, a la muerte y la guerra. Se organizaban en tribus y eran muy leales a sus jefes tribales.

Saqqarh era el Rey Dragón regente en el sistema y a pesar de crueldad extrema, jamás pudo dominar a la población ítaca; por este motivo, los ítacos vivían al margen de la nueva sociedad industrial que se asentaba en sus archipiélagos.

Los Ítacos malvivían como agricultores y pescadores, a pesar de ello, solían ser cazados como animales y vendidos como esclavos, pues eran una de las principales materias primas de exportación de la nueva economía del sistema, bien como futuras tropas, bien como recipientes para alimentar a los Señores de la Sangre. Por tanto, la cuestión era que eran el único pueblo que mantenía una verdadera resistencia al nuevo régimen establecido junto con los Corsarios... Con frecuencia sus luchadores eran presentados como terroristas o

colaboradores Abramantinos.

Saqqarh compró sus propias poblaciones procedentes de Crosaurius y otros lugares y con sus nuevos esclavos formó un ejército experto en cazar ítacos y corsarios. Sus tropas de asalto de armadura gris, con el símbolo de la cabeza de oso, eran temidas y respetadas entre los Señores de la Sangre, pues el Rey Dragón, Saqqarh, supo atraer hacia sí a los mejores maestros de armas del imperio de Abaddón, para formar y liderar a sus tropas.

Es por esto por lo que el emperador concedió a Ítaca el privilegio de ser la sede de la Academia Imperial, centro de formación de sus ejércitos.

Sea como fuere, Jataq y Cnosos se habían hecho amigos ante el infortunio de la milicia. Ambos habían sido enviados, aunque en distintas épocas, a luchar por una bandera que no era la suya y ambos veían al otro como el padre y el hijo respectivos que ambos habían perdido.

Aquel sería un gran día. El pelotón de Jataq iba en una de las múltiples carlingas de una fragata de la Hermandad, rumbo a un mundo renegado llamado Arges. Apenas sabían algo más y tampoco es que les importara mucho ya que, al final, la cuestión siempre era la misma: arrasar a todo bicho viviente que hubiera en el planeta.

-La cosa debía ser importante -pensó para sí Jataq.

La hermandad había fletado dos fragatas con ocho regimientos de asalto transportados en sus carlingas respectivas. Había oído, incluso, que durante el ataque se lanzarían sondas de holo-visión para retransmitir en directo las operaciones de asalto a todos los mundos de la Hermandad, quizás alguna que otra Casa Regente compraría los derechos de emisión para emitir la matanza durante la sobremesa y recordar a sus poblaciones que revelarse siempre salía caro. Pero, desde luego, la batalla sería visionada primero desde Los Peñones. Si de algo sabían los Patriarcas de la Hermandad, era de manejar en su beneficio su increíble máquina adoctrinadora y propagandística. Lo habían hecho con más o menos acierto durante más de cuatro mil años.

Jataq sabía bien lo que pasaba allí, no hacía falta que ningún burócrata se lo explicara. Seguramente, las gentes de Arges se habían hartado de entregar a sus hijos a las “Loterías de Sangre” y de ver cómo, año tras año, sus jóvenes eran llevados cual ganado para pagar el tributo que la Hermandad debía rendir a la Casa Imperial anualmente.

Jataq no entendía a los dioses, no se explicaba por qué. Si en efecto eran tan poderosos como la propaganda religiosa vendía, ¿no

podían parar el holocausto de sangre que diezmaba las poblaciones planetarias?, ¿por qué eran tan dependientes de la sangre de los humanos para alimentarse? Aquello le repugnaba y no le cuadraba. Pero, como buen soldado, sabía que lo mejor era no hacer preguntas para no terminar siendo, él mismo, el aperitivo de un chupa-sangre.

La carlinga era una estancia metálica alargada. La mitad de ésta tenía bancos con arneses para el transporte de tropas y la otra mitad las “cabinas de salto”. Aquellos departamentos de salto o “ataúdes celestiales” (como las llamaban los soldados), no eran sino pequeñas vainas sin mandos o control que eran lanzadas con un tripulante a las zonas de batalla. Estas cabinas eran un claro exponente del valor que los Señores de la Sangre daban a sus tropas. Carecían de reguladores de inercia, así que eran expulsadas por las troneras de las astronaves como meros misiles balísticos hasta que tomaban tierra amortiguadas por simples paracaídas y, por tanto, el tripulante sufría todos los efectos de las fuerzas cinéticas y gravitacionales. No era raro que más de uno se ahogara en sus propios vómitos antes de aterrizar… Los amortiguadores eran demasiado caros para emplearlos en simples humanos corrientes. Pero, según se estimaba, las bajas antes de tocar tierra eran asumibles y más baratas que realizar la inversión técnica necesaria…

Una vez aterrizaban, las tropas trataban de reagruparse y comenzaba la carnicería. La lucha podía durar horas o incuso días. Generalmente, contra poblaciones como era el caso de Arges, sin armas de fuego y con conocimientos estratégicos rudimentarios, la batalla sería una simple escaramuza.

Las luces en rojo de la consola de la carlinga parpadearon. Jataq sabía que era la señal de aviso: en quince minutos las cápsulas serían expulsadas por las troneras. Debía preparar a su escuadra.

Todos sus hombres, incluido él, ya estaban enfundados en sus armaduras de combate: unos trajes forjados en una poderosa aleación de metal, sellados y con soporte de vida autónomo. Las armaduras de asalto tenían unos pequeños reactores que permitían a las tropas saltar a grandes distancias y moverse con agilidad gracias a un campo magnético que los envolvía. Aun así, la masa muscular para moverse con un traje semejante debía ser considerable. Las armaduras de asalto eran una manufactura tecnológica más del mundo-fábrica, Erebus. La Casa Regente de Erebus era la principal proveedora de armas para la Casa Imperial y la Hermandad.

Jataq era más partidario del cuerpo a cuerpo y no veía con buenos ojos la conversión de sus hombres en meros ciborg de asalto pero, muy a su pesar, debía admitir que el número de bajas en zonas de

combate había menguado desde que se usaban las armaduras ExoArmor, pues era prerrogativa del suboficial ir cerrando la visera del casco de cada uno de sus hombres. La escuadra se dispuso en fila, lista para la última revista.

Uno a uno, Jataq fue revisando los ExoArmor de su escuadra. Poco antes de cerrar cada visera, el suboficial metía en la boca de cada uno de sus hombres una hoja Hajack, un sucedáneo de la antigua cocaína de la tierra, que era dada a las tropas para enaltecer su valor y borrar todos sus miedos y, quizás, cualquier rastro de piedad o humanidad. A la larga, el Hajack provocaba la muerte cerebral pero, para el tiempo en que un soldado era "útil", le confería ciertas características que hacían de su uso una norma impulsada desde las más altas esferas. El Hajack era oriundo de un sistema conocido como Valhala, sede de la Casa con el mismo nombre, un producto más de su ingeniería genética y una herramienta más de muerte en manos de los Patriarcas Oscuros.

Jataq puso la hoja de Hajack en la boca de Cnosos y cerró su visera, le dedicó una sonrisa y se despidió de su amigo y aprendiz. Después, cada uno fue hacia su cabina. Segundos más tarde, las vainas fueron expulsadas dibujando una estela blanca desde las troneras de las astronaves hasta alcanzar la atmosfera azul del planeta sentenciado.

INTERESTELAR

2

“Y la sangre de los mártires será bendita, pues sin su casta la vid no fructificará en la tierra de Dilum."

Extractos del sura 44, versículo 2015. Upanishads Sanatana Dharma

Apenas terminaban de resplandecer las últimas estelas y explosiones producto de la batalla cuando, ante la consola de mandos, se extendía la negrura del espacio infinito, tan sólo interrumpida por los restos fulgurantes del crucero estelar destruido que aún ardían, remanentes de la nube de gas de hidrógeno.
Príamo trató de concentrarse, analizar despacio la situación y posibilidades. El veterano capitán estaba solo, abandonado a su suerte en aquella válvula de escape en la que apenas podía moverse.

Aunque Príamo sabía perfectamente que tenía oxígeno y alimentos para aproximadamente seis meses. Pero, ¿quién iba a venir a recogerlo? El Argos había caído bajo la ley del más fuerte, confirmando así y una vez más, la decadencia e inferioridad del imperio destronado de la raza de los corsarios.

¿Qué ocurriría ahora?, ¿dónde quedaban sus fieles?, ¿dónde terminaban las promesas de los maravillosos feudos en los planetas de la periferia?, ¿se habían olvidado la gloria y las populosas riquezas prometidas?, ¿acaso había llegado el fin? Todas aquellas preguntas empezaban a carecer de importancia alguna, la prioridad, ahora, era salvar la propia vida.

Príamo conectó el computador principal de la vaina de escape que, hasta entonces, había permanecido desconectado. -“Gracias al Señor”- se dijo para sí, los escáneres aún funcionaban a pleno rendimiento. Sin embargo, su radio de acción resultó insuficiente.

Restos espaciales, cuerpos inertes y energía descontrolada eran los únicos indicadores en los monitores de su consola. Los sistemas de comunicación se habían averiado al eyectar la vaina de escape durante la evacuación.

Había visto a Jasón saltar en otra vaina y dirigirse sin control hacia la masa continental principal del planeta.
Príamo inició una nueva secuencia de cálculo en su codificador. La energía contenedora en la reserva de la válvula era insuficiente para

hacerle llegar al cuerpo celeste más próximo. Asteroides, meteoros, basura inter-estelar, aquello no le valía para nada.

Súbitamente, una fuerte sacudida le sacó de sus cábalas. La vieja vaina de escape comenzó a vibrar con la ferocidad de un maremoto. Príamo no podía entender que estaba ocurriendo, ¿habría chocado contra algo? Las alarmas parecían funcionar bien y no le habían avisado de la proximidad de ningún objeto amenazante.

Entonces cayó en la cuenta.

Su movimiento, esteticidad de motores y energía envolvente en el casco exterior le dieron una pista. ¡Estaba siendo arrastrado por un rayo tractor! Pero, ¿de quién se trataba? Las últimas informaciones que había recibido antes de la evacuación del crucero eran que la totalidad de la flota fletada, que había partido de Dilum junto con el Argos, había sucumbido ante la amenaza enemiga en las distintas áreas y puntos de encuentro. –"Eso solo podía significar que había un informante infiltrado en las filas corsarias"-pensó para sí y aquellos pensamientos comenzaron a torturarle.

No podía tratarse de otra cosa: le habían capturado, ahora sí que no habría vuelta atrás. Príamo sabía que acabaría preso en un asteroide-mina, extrayendo titanio el resto de sus días bajo el cruel látigo de algún bastardo analfabeto y colaboracionista o, peor aún, acabaría siendo la cena de algún vampiro maldito.

¿Qué trato podía recibir un capitán corsario? En sus brazos iban tatuadas las señales de las batallas en las que había intervenido. Sus masacres actuarían ahora de verdugo. Toda la devastación y la destrucción que, hasta entonces le habían servido de motivo de orgullo entre la oficialidad del viejo imperio, ahora se volvería en su contra.

Fomentar la rudeza y la ferocidad de sus guerreros había sido siempre moneda de cambio en la formación de los líderes corsarios y Príamo comenzó a ponerse nervioso, su pulso se aceleró y la adrenalina fluyó tan abundante como la propia sangre. No podía caer en sus manos. No podía dejarse atrapar por las garras sucias y sedientas de sangre humana de los Patriarcas Oscuros. Seguramente le torturarían hasta que les revelara la posición de Dilum.

Aquellas criaturas indeseables habían sufrido, generación tras generación, bajo el yugo de los emblemas que lucía en su gastada

armadura.

El capitán comenzó a dudar del más mínimo miramiento hacia su persona. Muy pronto la tortura fue la menor de sus preocupaciones. Tal vez estaban esperando esparcir sus vísceras en alguna loca lujuria de sangre para el deleite de sus atormentados ojos mientras, por medio de alguna demoníaca tecnología médica, le mantenían consciente para contemplarlo.

¡No podía permitirlo, no podría soportarlo!

El miedo inundó sus sentidos, acelerando aún más sus latidos y su respiración, atrapándole en su sucio abrazo. Pero justo en el preciso instante en que su vaina comenzaba a introducirse en la compuerta inferior de la astronave enemiga, con el corazón palpitante, Príamo accionó la salida de hidrógeno de los tanques de combustible y sin pausa, pero sin prisa, encendió los motores provocando una explosión en cadena que destruyó su válvula y posteriormente, toda su vaina y tras ella, el destructor de los Patriarcas Oscuros. Instantes después, tan sólo quedó la negrura infinita del espacio profundo.

CONJURAS Y ALIANZAS

3

“Mi único delito fue la imprevisión. La historia juzgará la cuantía del daño por semejante falta."

Frase atribuida al Emperador Abramantes durante su huida de Ática

Ragnar tenía el pelo encanecido y su rostro se había vuelto áspero y cansado. Habían pasado ya diez años desde que Kadosh se revelara como el Avatar del Profeta del Crepúsculo.

Ahora el cansado caballero viajaba solo. Llevaba más de tres meses vagando por los Pasos de Frontera a lomos de un dromedario tordo en busca de la tribu de los aramitas.

Muchas cosas habían ocurrido desde aquella limpia mañana en las inmediaciones de La Laguna Joven en el valle del Dag, cuando el Profeta del Crepúsculo se había dado a conocer por primera vez a los fieles.

Ragnar lo había visto con sus propios ojos. Aquel, en apariencia, tranquilo muchacho había realizado sin ninguna dificultad un exorcismo a aquella niña de aspecto feroz y la había devuelto a la vida.

Tras lo sucedido, Kadosh fue proclamado Profeta por Kumar Rimpoche, el lama ciego del monasterio Dag Guiora. Kadosh había empezado esa misma mañana a dar órdenes a los montañeses, creando una nueva esperanza.

Kumar predijo la llegada de los espectros de sangre al valle en pocos días. Kadosh ordenó la huida al monte Dag-Guiora. Tan sólo unos pocos se resistieron y permanecieron en sus casas… pero de aquellos desgraciados ya nunca más se supo.

Muchos emisarios fueron enviados a los monasterios, incluido al Saqqara-Corvino. Toda la población debía refugiarse en una red de cavernas en las alturas intermedias del monte Dag y así lo hicieron.

Una vez asentada la población, Kadosh ordenó comenzar la construcción de trampas en las sendas y ocultar todos los accesos. En pocos meses, una verdadera ciudad subterránea fue excavada, sirviéndose de una red de túneles naturales preexistentes.

Kadosh pidió a Ragnar que entrenara una milicia de combatientes. Nejmad y Charlize le ayudaron. Un año después de la salida de los Dag de sus casas, Kadosh tuvo su propio ejército de cazadores de las

montañas.

Durante los cinco años siguientes, los combatientes de Kadosh se dedicaron a limpiar los pasos de montaña y las postrimerías del valle. En una ocasión, detuvieron un drakkar perdido conducido por tropas fieles al autoproclamado rey de Ciudad del Lago, el Patriarca Oscuro Baalfegor.

La batalla aconteció en el sexto año desde la Anunciación de Kadosh. Una escuadra comandada por Noah y Charlize había conseguido amarrar la nave enemiga hasta hacerla encallar contra un saliente calizo, los guerrilleros asaltaron el drakkar y a golpe de machete y espada, consiguieron doblegar a su fiera tripulación.

La diferencia principal entre los Mercaderes y los montañeses era que los segundos disponían del don de profecía de Kumar y ya sabían de su victoria. A pesar de las bajas y de los tullidos, los montañeses se lanzaron a la sangrienta batalla con la bravura de los que se saben invencibles. También fue la primera vez que los Dag contemplaron a un Señor de la Sangre, pues un vampiro progenie del mismo Baalfegor comandaba el drakar, uno que se hacía llamar Leopold.

Ragnar recordaba muy bien al Dux de Ciudad del Lago. Había conseguido la vida y el poder de los dioses de la sangre, pero al precio de convertirse en un esclavo.

Varios hombres murieron desollados bajo la fuerza de sus garras antes de que los montañeses de Noah pudieran contenerlo. Aquel ser de cabellos blancos, rostro pálido y mirada amarillenta distaba mucho del hombre altivo y algo afeminado que había conocido Ragnar.

Encerrado en una de las mazmorras de la ciudad subterránea, Ragnar pudo al fin hablar con él. Estaba encadenado contra una pared y sediento, hacía muchas horas que no se alimentaba y el ansia hacía que sus colmillos brillaran con más ferocidad.

- ¿Cómo estás, maldito? –dijo Ragnar emergiendo de la oscuridad donde había estado observando a Leopold.
- Te he visto todo el tiempo –dijo Leopold, su voz siseaba como la voz de una serpiente– no te he dicho nada porque pensé que te estabas divirtiendo.
- Y así era. Veo que tu conversión no sólo te ha hecho más fuerte, ahora tienes algo de valor.
- ¿Valor? Pronto sabrás lo que es valor. Cuando mí Señor Baalfegor intuya donde me encuentro, vendrá en mi busca y todos seréis servidos en un festín en mi honor.
- Lo siento Leopold, pero eso no va a ocurrir.
- ¿Cómo estás tan seguro bastardo?, ¿no conoces el

poder de los dioses?

- Tú no eres un dios y menos aún Baalfegor.
- ¡Te mataré! –Leopold tiró de las cadenas en un vano intento por morder a Ragnar.
- No te esfuerces. Esas cadenas son capaces de retener hasta a un espectro de sangre hambriento. He visto como terminaban por comerse sus propias extremidades y ese será tu destino, traidor.
- Ya veremos… -Leopold río y su rostro mostró una mueca cruel.
- No verás nada, monstruo. Este lugar no podrá ser visto por Baalfegor, ni siquiera gracias al lazo telepático que os une –Ragnar dejó que la sorpresa se dibujara en la cara del vampiro. –Sí, lo sé.
- ¿Cómo sabes tú eso?
- Oh… se mucho más. ¿No recuerdas cuando estudiábamos de niños el Upanishads Sanatana Dharma? Él ha venido. Esta aquí, entre nosotros.
- ¿A quién te refieres? –Leopold escupió las palabras.
- Al Profeta del Crepúsculo. Aquel que librará a la humanidad de vuestra mancha impía, Él tiene poder para ocultarnos y mucho más.
- ¡Mientes!
- ¿Ah, sí? ¿Cómo crees que encontramos tu drakkar perdido? ¿Buscabais carne fresca para llevar suministros a Ciudad del Lago? Tú, que antes gobernabas flotas enteras, ahora no eres sino un simple recadero de tu amo… Sabíamos que llegarías y cuando. –Leopold rugió como un perro embravecido.

Después de eso, Ragnar dejo a Leopold solo en la oscuridad, blasfemando y sollozando, invocando… en un mísero intento por contactar con su padre oscuro. Después supo que había terminado por devorarse sus propias extremidades antes de morir bajo la agonía de la Sed de Sangre.

Leopold fue incinerado en una fosa en el fondo de la gruta, lejos de los perros de presa de Baalfegor que, constantemente, rastreaban las inmediaciones del valle.

Y ahora, años después, estaba allí en busca de una tribu anunciada en las visiones del ahora nuevo patriarca de la re-instaurada Iglesia Neo-Menoch: El profeta Kumar Rimpoche.

Charlize y Nejmad habían querido acompañarle, como siempre. Pero Kumar había dicho que lograría mejor su misión si iba solo.

Debía contactar con los aramitas y lograr una alianza para unir sus fuerzas con el fin de destruir a los dos reinos vampíricos del norte y del oriente, los reinos de Luzbel y Baalfegor.

Ragnar había intentado despedirse del joven Profeta, pero sus lamas le habían impedido el paso a sus grutas privadas. Kadosh se encontraba en trace místico y no podía ser molestado. Era evidente que algo grande se aproximaba y era vital cumplir con la misión.

Ragnar parecía un hombre del desierto más. Turbante, chilaba y una cimitarra curva componían su equipo básico para no llamar la atención. Había pasado una semana indagando en el mercado de Bastión del Desierto. Finalmente, había encontrado un mercader que había accedido a indicarle la posición para aquella estación del campamento aramita, a cambio de unas pocas monedas de plata.

El campamento aramita debía rondar por aquellas latitudes, pero los días pasaban con idéntico resultado y Ragnar cada vez estaba más pesimista.

Un halcón sobrevoló el horizonte y comenzó a describir círculos por encima de Ragnar. El caballero se puso en guardia. Ragnar sabía perfectamente que los halcones eran usados por los nómadas de los Pasos de Frontera para localizar presas a mucha distancia. Ahora sabía que los aramitas no podían andar lejos.

Una cortina de humo en el horizonte confirmó sus miedos. Una hora después, estaba rodeado por un grupo de cazadores aramitas montados en esplendidos meharis y armados con arcos y jabalinas.

- Soy el jefe de este grupo –dijo Ashir el aramita- ¿Quién eres?
- Mi nombre es Ragnar, hijo de Samos y busco al Patriarca de los aramitas –tras decir estas palabras, los nómadas se miraron unos a otros con extrañeza.
- Dame una buena razón para que no te pasemos a cuchillo ahora mismo y robemos todas tus pertenecías –le increpó Ashir.
- La razón es que los aramitas no sois bandidos, sois gentes de paz –tras las palabras de Ragnar, los nómadas rieron.
- ¿Paz?, no hay paz en estos tiempos. Llevamos casi diez años luchando contra los invasores del Norte. Ya sólo quedamos unos pocos.
- ¿Te refieres a la tribu de Esaú? –Ragnar dejó que sus palabras causaran asombro en los nómadas.
- ¿Cómo sabes tú eso? –le interrogó Ashir, sorprendido y algo molesto.

- Sé muchas cosas. El profeta Kumar me dijo que os encontraría.
- Hablas de manera enigmática forastero. Normalmente no toleramos la intromisión de extranjeros en nuestras tierras. La pena es la muerte.
- Tú no me mataras -dijo Ragnar mientras miraba al confuso Ashir. –Está escrito.
- ¿Ah, sí?
- Sí. Tú lucharas a mi lado contra los de Esaú y contra los de Baalfegor y esto sólo será el principio de la Yihad.
- ¿Yihad? Hablas de La Guerra Santa. Eso solo ocurrirá cuando el Profeta del Crepúsculo aparezca sobre la faz del mundo. Así está escrito.
- Por eso he venido. Él me ha enviado a vosotros para daros la buena nueva. Es la hora de cumpláis las promesas de vuestros padres y os unáis a su Yihad.

Ashir estaba confuso y molesto. El extranjero no paraba de decir herejías. Normalmente no le hubiera consentido tanto y ya le hubiera silenciado clavándole una flecha en el gaznate, pero aquel hombre le inspiraba algo, no sabría decirlo.

Ashir desmontó de su mehari y desenfundó una espada corta. Los otros se separaron, haciendo más grande el círculo que rodeaba a Ragnar. El líder de los nómadas entró en el círculo con aíre amenazante.

- Si lo que afirmas es cierto y eres un enviado del Profeta, yo no podré herirte, un rayo me debería fulminar antes –Ashir se siguió acercado a Ragnar.
- Las cosas no son así.
- ¿Cómo que no son así?
- No he venido a derramar vuestra sangre, esa no es mi misión –y diciendo esto, Ragnar se bajó de su dromedario, tiró su espada al suelo y se sentó en el suelo en la posición del loto.
- ¿Estás loco?, ¡coge tu arma! –Ashir y sus aramitas no entendían nada.
- No puedo luchar contigo Ashir. Es la voluntad de Dios.

Apenas siseó las palabras Ragnar, Ashir le lanzó un ataque directo a la cabeza. El caballero no pestañeó ante la amenaza inminente de la

muerte. La hoja de la espada de Ashir se paró a escasos milímetros del rostro de Ragnar.

- O eres un loco o dices la verdad –dijo Ashir.
- Tú sabes que lo que digo es cierto Ashir, examina tu corazón.
- ¿Cómo sabes mi nombre? No te lo he dicho.
- Porque he sido enviado por el Profeta del Crepúsculo y en su nombre todo será mostrado.

Tras pronunciar estas palabras, todos los jinetes desmontaron de sus respectivas monturas y se inclinaron ante el viejo caballero.

EL TRAIDOR

4

“Como la ponzoña más amarga, la culpa es un néctar podrido y nauseabundo que puede llegar a conducir a los hombres a la locura.”

Extractos del sura 44, versículo 2019. Upanishads Sanatana Dharma

Cuando las sombras comenzaban a alargarse a través de un páramo de tierras rojizas y árboles secos y pelados. Cual esqueletos infernales, rompiendo contra las líneas del firmamento y dejando atrás los ecos de un horizonte enrojecido, de entre las tinieblas tempranas surgió una manada de chacales enloquecidos. Licántropos de mal agüero, de pelambreras brunas y tordas, a imagen y semejanza de sombras fantasmales, onírico recuerdo de almas posesas y malditas.

A la desbandada, aquellas bestias iban aullando cual demonios vomitados del averno, mostrando sus ojos escarlatas y amenazadores del color de la sangre magmática, roja y reluciente.

Las últimas luces se extinguieron en el horizonte y una luna llena plateada surgió de entre los nimbos oscurecidos. Majestuosa y amenazante.

Los aullidos enmudecieron y un viento lóbrego y sombrío irrumpió en las inmensidades del páramo, llenando con furia su infinita soledad.

Efraím Shazar se despertó. No era la primera vez que tenía aquel sueño perturbador. Si no fuera por sus profundas convicciones agnósticas, sus raíces Menoch le hubieran inducido a pensar que algún tipo de demonio estaba tratando de adueñarse de sus sueños y por ende de su alma perturbada. Aún algo asustado y desorientado miró a su alrededor tratando de recordar quién era y qué hacía allí. El terror sufrido durante el sueño le había producido algo de sudoración. Algo que le hacía sentir realmente incómodo.

Efraím se encontraba recostado en un butacón de cuero suave y mullido. Iba a bordo de una lanzadera de observación y hacía menos de una hora que había partido del puerto de Troya, rumbo a una de los pocos puestos avanzados de investigación que aún les quedaba a los corsarios.

Efraím Shazar compartía vuelo con otras cinco personas, pero aún no se había parado a examinarlas. Como buen historiador e investigador reputado, esta era una de sus pasiones. El poder conocer

gente para examinarla.

Una auxiliar de vuelo, rubia y esbelta se le acercó. La muchacha había observado su súbito y traumático despertar. Aquel era un vuelo para funcionarios de clase 8 y todas las atenciones debían ser pocas. Con una sonrisa amable, le ofreció un refresco o cualquier otro tipo de refrigerio. Efraím, muy cortés, le rogó por un jerez. Apenas un minuto después, la azafata estaba de vuelta portando una bandeja de color ocre.

Efraím saboreo el néctar, su sabor almendrado le trajo recuerdos de Martin Miles, pues el Jerez y el Bourbon habían sido una de sus grandes pasiones en vida. Aunque lo cierto es que ya todo le recordaba a él.

Todos decían que Efraím se daba cierto aire a uno de los héroes de la remota era del redescubrimiento, un investigador del pasado de una época que ya se antoja épica. Era calvo, bastante rasurado y ahora con una imponente perilla cana que le daba cierto aire a un lord. Una imagen pintoresca para un investigador en declive, aunque muy bien relacionado y homosexual, para más señas. Algo no muy aceptado en la religiosa y cerrada sociedad dilumnista; aunque a Efraím hacía años que le habían dejado de importar las miradas por encima del hombro y los comentarios inoportunos.

Martin Miles había sido su pareja los últimos diez años de su vida hasta que muriera, apenas un mes antes, víctima de un cáncer. A pesar de los muchos logros técnicos de una civilización milenaria altamente tecnificada, la lacra del cáncer y otras enfermedades seguía siendo una asignatura pendiente. Antaño, en el viejo imperio, las cimas médicas habían cubierto una gran gama de dolencias ahora incurables. Pero tanto ese saber, cómo muchos otros, se fue poco a poco perdiendo en favor de las artes militares tan necesarias para la supervivencia.

Efraím había quedado destrozado, desmoralizado y hundido, había optado por cumplir el último deseo inconcluso del que había sido el gran amor de su vida: viajar a la frontera exterior más allá de la esfera de metal y alcanzar una de las antiguas colonias baluarte de la primera y gloriosa época tras el Éxodo, como un colono de la vieja Gaia… Ahora, Efraím lo dejaba todo. Empezaba de nuevo.

Con el diario de pastas encueradas de Martin en sus manos aún por abrir, Efraím Shazar miraba a través de la ventanilla de la pequeña lanzadera como ausente y con la vista perdida en los cúmulos nubosos de la atmósfera de Dilum y luego en la negrura impenetrable del espacio profundo.

- ¿Puedo molestarle? -dijo una voz varonil y grave pero

agradable. Efraím se dio la vuelta y observó a un hombre alto y castaño ataviado con un traje de lino claro.

- Por supuesto, ¿cómo está usted? -Efraím hizo un gesto para incorporarse sin llegar a hacerlo realmente y tendió la mano del desconocido.
- Hola, mi nombre es Eneas, encantado.
- Efraím Shazar, lo mismo digo –al oír esto, el descocido esbozo una sonrisa.
- ¿Eneas? No sé de qué me suena su nombre.
- Es un nombre común en Troya.
- No, creo que leí una o varias Crónicas sobre usted. ¿No es usted capitán de la armada?
- Si, en efecto.
- Si, ahora recuerdo. Usted es el nieto del juez Anquises y hermano del mítico capitán Príamo, que murió en acto de servicio hace diez años estándar. ¿No es así?
- Así es. Estoy sorprendido. Pero usted también me suena ¿Shazar? ¿No me diga que es usted el que escribió aquel estudio horrible sobre la supremacía étnica de los humanos mutados a la condición de vampiro?
- Bueno, celebro que lo haya leído… aunque no le gustara -dijo Efraím disimulando una mueca. Había decidido que aquel hombre, definitivamente, no le iba a caer muy bien.
- No –dijo el desconocido–, yo no la he leído, fue mi mujer. Estuvo un mes sin pegar ojo.
- Ah, pero eso es esplendido –ahora sí, Efraím esbozo una sonrisa.
- ¿Cómo? No me diga que se alegra atormentando a sus lectores.
- Me alegra todo lo que implique saber transmitir una emoción, cualquiera que sea. Llámela risa, miedo, ira o pena… Porque eso significa que, por un instante, el que lee ha estado en mi mente y de esta manera, mi mente vivirá para siempre.
- Vaya, eso es muy profundo amigo.
- Gracias. Pero no pretendía meterme en el plano esotérico.
- Yo me dedico más a la investigación arqueológica –continuó Eneas acomodándose en un butacón vacío junto a Efraím. Efraím disimuló su molestia, no recordaba haber invitado a sentarse junto a él a aquel hombre pesado y absurdo.
- ¿Qué tipo de ocupación tiene? Porque la química es

algo demasiado genérico –le preguntó. Estaba claro que aquel hombre no se iba a ir y dado que el viaje estelar era largo y pesado, más le valía acomodarse a la situación lo mejor posible.

- Represento a una nueva corriente de investigadores. Trabajamos en varios niveles de Troya, organizando proyectos de investigación y desarrollo. Pero son algo secretos para contarlos… Ya sabe…
- Si, secretos. Me encantan los secretos. Creo que todo eso empezó hace unos cuatro años ¿no?
- Más o menos, sí –Eneas no disimuló su sorpresa. -¿Cómo lo sabe?
- Estoy bien relacionado. Digamos que tras la entrevista del famoso “regresado” Laertes, el hombre que rescató su hermano con el Senescal, este fue ascendido a nivel 7 y comenzó sus actuales trabajos de investigación, por y para la recuperación tecnología de la civilización dilumnista.
- Increíble, me ha dejado de piedra.
- No se deje impresionar. La mayoría de esa información es del dominio público.
- Ya… y usted, ¿por qué viaja?
- Hace poco tiempo perdí a una persona muy querida para mí. Viajar al espacio exterior fue una de sus últimas voluntades. Digamos que me voy a tomar unas vacaciones sentimentales.
- Vaya, lo siento amigo.
- Dice usted mucho “amigo” para ser de la armada.
- Bueno, trabajo y vivo mucho con civiles y las formas se pegan.
- Eso parece explicarlo todo.
- Sí, es normal. Al final uno se echa perder, en el buen sentido, claro. Lo cierto es que daría lo que fuera por regresar y tener una vida sosegada junto a mi mujer y mis hijos.
- Parece un proyecto fácil y sencillo.
- No hay nada fácil y sencillo y menos si se vive y trabaja para el alto mando de Troya: La nueva Babilonia.
- Eso creo -Efraím tomó otro sorbo de Jerez. -Me resulta gracioso el término que ha utilizado.
- ¿A qué termino se refiere?
- A su analogía entre el Alto Mando y la antigua Babilonia.
- ¿*La perra de todas las naciones*? –Eneas pareció recitar de memoria.

- Es una cita del Upanishads Sanatana Dharma. Aparece en varios tramos suras. Para los antiguos celestiales, Babilonia era la culminación del imperio de Shaitan en la antigua Gaia. El Baal, dios indoiranio de un antiguo pueblo conocido como los sumerios –Efraím tomó otro sorbo de jerez mientras observaba la mirada vidriosa de Eneas. Si le conociera bien, diría que estaba conteniendo lágrimas.
- Y en ese viaje sentimental –dijo Eneas mientras hacía una mueca a la azafata para que le sirviera-, ¿tiene algún plan especial?
- Bueno, quiero leer e investigar determinadas ruinas locales. ¿Quién sabe? El mar siempre me atrajo. Hay muchos lugares que recorrer en esa colonia.
- Yo conozco algunos sectores de ese mundo. Pero, ¿no es un poco aburrido hacer turismo solo?
- Bueno, no solo turismo. Como ha visto, soy investigador. Me gustaría investigar ciertos matices soterrados en las religiones antiguas que practicaban los primeros colonos pobladores del planeta.
- ¿Matices?
- Si, bueno. Esa persona que le mencioné, el motivo de mi viaje, estaba obsesionado por ciertas cuestiones religiosas relacionadas con la inmortalidad –Efraím se quedó esperando durante unas décimas de segundo, observó el resquemor y el posterior intento de disimulo por parte de su interlocutor, algún tipo de resorte moral y un posterior mecanismo de auto-defensa, al pronunciar el sentido masculino de su amante. Era evidente que Eneas no aprobaba su condición homosexual, ni tampoco se lo esperaba.
- ¿La inmortalidad? –le interrogó Eneas tratando de evitar eludir el hecho sobre el que ambos habían reparado. La azafata llegó y él le pidió un whisky solo y con hielo.
- Así es… -Efraím decidió obviar lo que había percibido. Aquel hombre de moral ridícula y anticuada, le empezaba a resultar algo cómico. -Todas las religiones tienen sus mitos sobre la inmortalidad o cómo conseguirla. En todas las culturas hay relatos sobre hombres extraordinariamente longevos. A Martin, le obsesionaban estos testimonios, había investigado mucho el tema, junto con otros colegas, atraído por la idea de entender como a lo largo de la historia humana y aún existiendo base

documental al alcance de cualquier persona, la gente obviara este hecho. Como algo alejado de la realidad.

- ¿No está rozando lo inmoral? Creo que usted me está hablando del enemigo. Los Patriarcas Oscuros son casi inmortales, si no mueren por muerte violenta pueden vivir incontables siglos nutriéndose de la sangre de sus víctimas.
- Bueno. No quería referirme a ese tipo de longevidad. Sino a testimonios mucho más antiguos y más humanos. Testimonios de la antigua Gaia. Martin había recopilado mucho material inédito superviviente de las bases de datos traídas por los estadistas del mismísimo emperador Abramantes.
- ¿Puede poner algún ejemplo?
- Ejemplos hay muchos en la historia. Desde los relatos de los primeros patriarcas originarios de Gaia y guía en el proceso de las primeras colonizaciones estelares, cuyos hechos se citan en versiones apócrifas del Upanishads Sanatana Dharma; pasando por las tablas de la primera dinastía de Reyes de Sumer en los tiempos más remotos de Gaia, el mito Asirio de los habitantes de Dilmun, recogido en el poema épico de Gilgamesh, el más antiguo de la historia o textos védicos procedente del valle del Indo.
- ¿Gilgamesh?
- Pues es nada más y nada menos que el poema épico escrito más antiguo conocido. Es también de origen sumerio y está en acadio en unas tablillas con escritura cuneiforme. Una de las tablillas anticipa el episodio sobre el diluvio. Son un total de doce tablas que indican un orden astrológico en la obra, las aventuras para matar al gigante Khumbaba, el descenso a los infiernos y la relación entre dioses y semidioses.
- Parece interesante. ¿En qué consiste la historia?
- Las tablillas ya no existen, sólo nos quedan documentos digitales. Las originales fueron descubiertas en Layard, en una antigua región de Gaia denominada mesopotámica por un explorador llamado Austen Henry. La epopeya de Gilgamesh fue recopilada y transcrita por el un antiguo rey de la ciudad sumeria de Nínive, llamado Asurbanipal. Cuando Nínive fue destruida por un ejército invasor, las tablillas quedaron enterradas. La epopeya narra la historia del rey Gilgamesh de la ciudad de Uruk. Básteme decir que Uruk era una de las ciudades más antiguas de las que se tiene constancia. Se cree, incluso,

que el invento de la rueda y de la escritura tienen su origen en sus calles, aunque el poema en sí debía ser aún más antiguo, una recopilación de las tradiciones orales sumerias.

- Me deja usted helado, amigo. No he conocido nunca a nadie que tuviera tantos conocimientos sobre la historia de Gaia en estos tiempos inciertos, en los que algunas personas dudan de la existencia del mismísimo sistema madre.
- Es algo fascinante. Gilgamesh era un héroe mitológico. Según la lista de los reyes sumerios, fue el cuarto rey de Uruk. Según la leyenda, sus padres fueron el rey Lagalbanda y la diosa Ninsun. Pero digamos que, realmente, nuestro héroe era algo cabroncete…
- ¿Cabroncete? –le increpó Eneas mientras se tomaba un buen lingotazo de whisky.
- Gilgamesh era un rey déspota que oprimía a sus súbditos. Estos, viéndose oprimidos, rogaron a los dioses quienes enviaron a un semidiós llamado Enkidu para luchar contra el opresor. Pero, al parecer, la lucha fue bastante pareja y finalmente, ambos se hicieron amigos inseparables.
- ¿Cómo de amigos?
- Bueno, decidieron marcharse juntos en busca de la inmortalidad recorriendo las tierras de Gaia. En ausencia de los héroes, una diosa llamada Inanna gobernó la ciudad. Al regreso de Gilgamesh, Inanna le declara su amor pero éste lo rechaza, provocando la ira de la diosa. La diosa, rechazada y rabiosa por la afrenta del rey, envía al Toro del Cielo para destruir a los héroes y a la ciudad de Uruk.
- Las mujeres y su peculiar forma de entender las emociones.
- Siempre me ha resultado curioso el paralelismo entre Gilgamesh y el toro de Inanna, con el toro del dios Mitra. La curiosa línea argumental que suma todos los origines religiosos.
- Eh, amigo… tenga piedad, tanto no puedo seguirle. ¿Cómo sigue la historia?
- Nuestros héroes vencen el desafío, pero los dioses se enfurecen y castigan a Enkidu asesinándole. Gilgamesh regresa a la isla de Dilmun en busca de su sabio rey llamado Utnapishtim, que quiere decir “*el de los días remotos*”, al que se le define como un inmortal. Muchos

autores identifican a este rey con el mítico Noé, pues él y su progenie son los supervivientes del diluvio universal a quien los dioses han concedido la inmortalidad.

- Vaya. Esto me dará en que pensar.
- Utnapishtim o Noé se apiada de Gilgamesh y le dice donde localizar la planta de la vida eterna. Esta se encuentra sumergida en las profundidades del océano. Por supuesto, nuestro héroe no se amedrenta y decide ir en su busca. Tras muchos periplos, Gilgamesh se hace con el preciado tesoro pero, tras su regreso a Uruk, decide tomar un baño y al dejar la planta para sumergirse, una serpiente la roba y finalmente muere. Observe también el paralelismo entre la serpiente traidora del génesis con la ladrona del relato de Gilgamesh.
- Si, amigo. Me ha dejado usted sin palabras. Me ha parecido una historia muy interesante.
- Me alegro, “amigo”.

Dicho esto, Eneas se incorporó de nuevo y tras hacer un leve gesto para despedirse de Efraím, continuó su tránsito por el estrecho pasillo de lanzadera, sin duda algo mareado ante la marejada de datos que le había proporcionado el escritor. Desde luego, antes de que avanzara el cuarto paso, ya habría olvidado todo.

Efraím Shazar se quedó solo y aliviado. Aún no entendía cómo podía memorizar tal cantidad de información y aún menos, cómo podía habérsela soltado de tan seguido a aquel pobre diablo de Eneas. Quizás un resorte auto defensivo había saltado en su subconsciente, entendiendo que tal volumen de información sobre la historia de la antigua sumeria, terminaría por aturdir al invasor y conseguiría el efecto deseado, que era echarlo de allí. Sea como fuere, lo había conseguido.

Efraím respiró hondo. Observó la copa de jerez, se la había terminado. Antes de que pudiera decir nada, la simpática azafata ya estaba de regreso para recogérsela y ofrecerle algo más. Pero Efraím declinó la oferta.

Una vez más, reparó en el libro de pastas encueradas. Aún no había tenido el suficiente valor para abrirlo y empezar a leer, temía que lo que leyera no le gustase. Cualquier opinión despectiva de Martin hacia su persona terminaría por hundirlo, quizás aún no estaba preparado.

Poco a poco se dejó caer de nuevo en el sueño. Estaba agotado.

La oscuridad y la tranquilidad lo invadieron todo mientras, lentamente, la inconsciencia se iba adueñando de su ser. Y volvió a

soñar…

Se vio a sí mismo caminando por un desierto terroso y rojizo al atardecer. Los escasos árboles que salpicaban aquel lugar estaban negros, calcinados por algún incendio.

Efraím iba desnudo, sus pies nervudos rozaron la tierra abrasada aún caliente por el día anterior. Él se los miró agachándose hacia ellos. Impotente e incapaz de moverse, vio como un charco de sangre comenzó a deslizarse por la tierra hacia sus pies. Asustado se alzó y comprobó con horror que el charco era un mar que lo iba inundando todo. Un mar de sangre caliente y espesa, de olor penetrante que, poco a poco, iba ascendiendo. Turbado y asustado gritó horrorizado para comprobar, una vez más, que todo había desaparecido y de nuevo, se encontraba sumido en la oscuridad.

Desorientado, se quitó los brazos de la cara y una vez más, la luz del día le inundó el rostro. Ahora se encontraba en una especie de ciudad antigua en medio de un mercado de tenderetes de telares y muros de adobe carcomidos por la humedad. El olor a especias y a incienso lo inundaba todo. Se miró las manos y los pies, ahora estaban limpios. Su cuerpo iba cubierto por unas pobres pieles curtidas.

Las calles, atestadas de transeúntes, lucían toda suerte de razas y colores. No pudo identificar el lugar, parecía alguna remota aldea perdida en medio de las regiones montañosas del algún mundo remoto tal vez, incluso, la misma Gaia en su época pre-estelar.

Sin poderlo evitar, Efraím volvió a despertar. Aquel sueño había sido demasiado real para ser un simple sueño. ¿Qué le estaba pasando?

Entre tanto y desde el otro lado de la cabina de pasajeros, Eneas le observaba con avidez. Después de diez años lo había conseguido. Había encontrado al traidor que había vendido a su hermano y a su tripulación tantos años antes y cuando pudiera, lo mataría.

PREPARATIVOS DE BATALLA

5

“Si me atacas yo retrocedo. Si retrocedes yo debo avanzar. Si te sientes hostigado, paro para que te confíes y te relajes. Así mi ataque final será aún más contundente.”

Notas sobre las estadísticas, batallas y posibilidades. Anónimo.

Kadosh ya contaba diecinueve años y con el lento transcurrir del tiempo se había transformado en un muchacho apuesto, de mirada clara y rasgos afilados.

Desde hacía más de dos años, todas las mañanas solía subir por una de las grutas orientales de la ciudad subterránea y pararse para contemplar el amanecer sobre el valle de Dag. Aquel lugar le transmitía paz y armonía y le permitía relajarse lo suficiente como para ordenar sus pensamientos.
Aunque se hacía el loco, sabía perfectamente que, horas antes, los devotos lamas habían pasado por el lugar para limpiarlo de impurezas y llenarlo de rezos e impregnaciones de incienso. Kadosh no estaba de acuerdo con muchas de las ancestrales costumbres de su pueblo, pero tenía la firme convicción de que no era el momento para cambiarlas, aún no, formaban parte de su pueblo, le daban fuerza y los fortalecían en el exilio.

El peso de la divinidad empezaba a hacer mella en él. Muchas veces había deseado desprenderse de esa carga, huir y dejarlo todo. Olvidarse de su destino.

- Pensar demasiado a veces no es bueno –dijo una voz familiar tras él.
- Querido maestro, ven. Siéntate conmigo –Kadosh reconoció al lama ciego en seguida.
- No querría interrumpir tus meditaciones. Sé de la importancia que tienen para el pueblo las decisiones que tomas –Kumar agachó la cabeza con humildad.
- No, amigo mío. No interrumpes nada.
- No dicen eso mis visiones –Kumar se sentó en una piedra cercana a la que se aposentaba a Kadosh.
- Lo sé –Kadosh sonrió–, recuerda quién inspira tus

visiones.
- Lo recuerdo, Noble Nacido. Por eso he venido. Porque me asustan.
- No debes temer, Kumar Rimpoche.
- No temo por mí, Noble Nacido. Temo por el pueblo que ansía su libertad y está dispuesto a entregarlo todo por ella.
- También se eso, Kumar. Pero si hubiera otro camino, lo tomaría.
- ¿La batalla es el único camino?
- He escrutado el pasado, el presente y el futuro. Los ejércitos de Luzbel y Baalfegor se encontrarán muy pronto. Los antiguos reinos de Esaú y Mercaderes se auto-destruirán. No obstante, de sus cenizas surgirá un enemigo más fortalecido, uno al que ya no podremos esquivar.
- Pero ha pasado el tiempo y nos hemos hecho fuertes en las montañas. Los espectros de la sangre no nos buscan ya.
- Los espectros no tienen inteligencia, su amo sí.
- ¿Qué hay de Ragnar? Sabemos que traerá los refuerzos prometidos.
- Lo sé, Kumar. Ragnar cumplirá su misión, traerá a nosotros los restos de la nación aramita. Pero los de Esaú tienen el poder de un ser tan antiguo como el mismo Nemeron y los de Baalfegor la flota de drakkars más grande que jamás se ha conocido. Por muchas fuerzas que reclutemos, solos no podremos vencer y sin embargo, la batalla es inevitable.
- No lo entiendo, Kadosh. Tú eres el Profeta del Crepúsculo, la leyenda dice que tú nos debes traer la victoria.
- ¿Y si la leyenda fuera un fraude? ¿Y si yo fuera un fraude? Amigo Rimpoche.
- Eso no es posible. Todos hemos sentido tus milagros.
- Sí y en verdad han sido cosas extraordinarias de las que yo mismo no dejo de maravillarme, pero sé que aún falta algo en el rompecabezas de mi cabeza. Aún no recuerdo del todo de dónde vengo y hacia dónde voy. No recuerdo nada de mi pasado antes de que Noah me rescatara de la Gran Barcaza de Metal que se hundió en la Laguna Joven.
- Hemos hablado muchas veces de eso Kadosh. Esa barcaza era una astronave, te he explicado los escritos

antiguos del templo. Tú vienes del espacio exterior, eres un Celestial.

- Sí… pero ¿qué me hace tan distinto a vosotros? Tus escritos no hablan de gente como yo. Realmente, los humanos del espacio exterior, los llamados Celestiales, son seres de carne y hueso normales.

- En efecto, así es.

- Entonces, ¿de dónde viene mi poder?

- Tú eres el Profeta del Crepúsculo.

- Sí, pero ¿qué significa eso?, ¿de dónde viene la leyenda?

- No tengo tantas respuestas, Noble Nacido. Creo que parte del misterio será desvelado cuando tú mismo encuentres un significado a los enigmas que me planteas. Entre tanto, el momento de la confrontación final se aproxima inexorable.

- Lo sé. Ragnar llegará mañana, lo he visto en mis visiones –dijo Kadosh–, mi poder de precognición crece con el tiempo. Le acompañará un gran guerrero entre los aramitas, uno que ya se ha enfrentado en numerosas ocasiones a las huestes del vampiro Esaú.

- Yo también lo he visto, su nombre es Ashir.

LA TORMENTA

6

“El imperio del Sol cayó.”

Frase épica atribuida según la tradición oral Neo-Menoch al emperador Abramantes

Después de una década de esfuerzos y sacrificios constantes, Laertes había conseguido que toda la nación corsaria confiara en él. Había adquirido fama y honores. Y ahora, era un poderoso burócrata, líder indiscutible del Instituto tecnológico de Troya.

Tenía varios proyectos importantes en marcha. Uno de ellos, el Gilgamesh, era ya toda una realidad. La primera astronave de clase Titán y de nueva manufactura dilumnista. Capaz de transportar a una flota de más de mil quinientas almas y veinte cazas estelares de combate.

El Gilgamesh se había desarrollado, en parte, gracias a los conocimientos y reestructuración del tejido industrial que había apoyado y diseñado Laertes y en parte, gracias a los esfuerzos de las nuevas expediciones arqueológicas corsarias que, lejos de seguir con el patrón normal de saqueo, se habían decantado por misiones más enfocadas a la investigación, en busca de tecnologías perdidas en distintos Puestos Avanzados ubicados en múltiples mundos abandonados, definidos por los equipos de investigación dirigidos por Laertes.

Y ahora estaba allí, en aquella vieja colonia olvidada. Un mundo saqueado y espoleado cinco siglos atrás por algún loco Patriarca Oscuro. Un planeta que luchó y murió por su independencia, combatiendo contra la tiranía de los Patriarcas Oscuros.

Laertes miró al cielo despacio y en silencio tan solo unos míseros segundos, preguntándose por los oscuros secretos que aquel cielo anaranjado encerraba.

¿Cómo suponer? ¿Cómo creer que hacía ya tanto tiempo, en aquel mismo sitio, abundara el agua y la vegetación? En un tiempo perdido en el que aquel cielo, ahora hostil, se podía contemplar a cara

descubierta y sin estar protegido por un traje de mantenimiento vital, con una escafandra debidamente recubierta a prueba de radiaciones cósmicas, para preservar las delicadas pupilas humanas del fuego solar y los rayos cósmicos.

Laertes bajó la vista y miró a su alrededor. El resto de los componentes de la misión científica a la que pertenecía estaban perdidos entre las dunas de aquel inhóspito y frío desierto, investigando, datando y diagnosticando cada uno de los vestigios fosilizados de vida o civilización que iban encontrando.

Ahora, aquel aterrador lugar sólo era rico en recuerdos e historia, ningún tipo de ser vivo había sobrevivido.

Las ciudades, antes numerosas y altivas como las estrellas del firmamento, habían desaparecido convirtiéndose en ruinas y cenizas. Tragándose, con ellas mismas, los secretos de su extinción.
¿Qué había ocurrido en aquel lugar?, ¿cómo y por qué se había llegado a esto? No eran pocos los que, en el Instituto tecnológico de Troya, afirmaban que el futuro de la supervivencia de los humanos como especie dependía, en gran medida, del entendimiento de aquella tragedia a escala planetaria.
Súbitamente, una señal rojiza comenzó a parpadear en su muñeca y el comunicador daba lecturas para la reunificación de los integrantes de la expedición.

Laertes miró su ordenador personal incrustado en la otra manga de su traje. No tenía mucho tiempo, debía situarse a unos quinientos metros de allí en dirección Norte, el sistema de localización era muy preciso. Debía estar antes de diez minutos.

El transporte no esperaría a nadie. El trasbordador matriz, suspendido en órbita geoestacionaria sobre el planeta, había detectado que una fuerte tormenta se aproximaba a toda velocidad, hacia la zona donde se encontraban.

En aquel endiablado planeta, las tormentas se formaban tan apresuradas como espontáneas. Ni los más avanzados instrumentos meteorológicos podían predecir el momento de su aparición o el tiempo y dirección que tomarían. Una conclusión más, producto de un fuerte bombardeo orbital y el fenómeno en cuestión había impedido, durante siglos, la correcta y constante exploración y análisis del planeta. Los vientos de una de esas monstruosas tormentas podían superar, sin grandes dificultades, los trescientos

kilómetros por hora.
Sin perder el tiempo, se lanzó a correr rumbo a las coordenadas fijadas en el ordenador. No habría sido la primera vez que un compañero era abandonado en medio de una tormenta para poder salvar al resto.

Todos estaban allí por convicción, asumiendo los riesgos y con la heroica intención de arrancar al planeta sus arcanos secretos.

Poco a poco y a la carrera, se fue reuniendo el resto del grupo. Sus uniformes grises, antes impolutos como el cristal virgen, estaban sucios y arrastrados debido al polvo rojizo que dominaba el ambiente. Después deberían esterilizarlos adecuadamente para asegurarse de que no subieran al trasbordador ningún tipo de sustancia contaminada.

El transporte apareció provocando un gran estruendo. Sus motores de propulsión removieron la arena, levantado una gran polvareda rojiza que lo nubló todo. A partir de ese momento, encontrar el portón de la nave sólo dependería del instinto personal y de dejarse guiar por el radar del monitor de la escafandra.
Finalmente, todo el grupo entró en el transporte, la cámara estanca quedó sellada y presurizada, preparada para adaptar al grupo a la presión de la nave.

Laertes sintió algunas sacudidas a pesar de no poder ver nada, pues la cámara estanca no tenía claraboyas ni mamparas de ningún tipo. Supuso que la tormenta había tomado ya la zona en la que habían alcanzado al transporte.

No sabían muy bien que habían conseguido. Tampoco sabían muy bien si alguna vez regresarían a aquel lugar maldito. Pero si no conseguían entender el potencial tecnológico de destrucción global de los Patriarcas Oscuros, jamás podrían pretender vencerlos.

EL GUERRERO DE DIOS

7

“Luchad, hijos míos. Luchad en el desierto o en el espacio, en el mar o bajo la tierra. Sólo a través de la purificación de la sangre, alcanzareis la santidad. Tan sólo a través del conocimiento del dolor y el sufrimiento podréis llamaros, en verdad, hijos de Arqqesh.”

Comentarios sobre el Arte de la Guerra. Arqqesh Rey Dragón de Petrus

Jataq estaba firme, con aire marcial y las manos cruzadas hacia atrás, abstraído mirando a través de la mampara.

El veterano suboficial de la Armada Sagrada lucía su uniforme de gala, un elegante uniforme negro con ribetes y galones dorados, condecoraciones en la pechera derecha de su casaca y el emblema de la hermandad (el ojo abierto encerrado dentro de una pirámide) bordado en la derecha.
Aquella sala era uno de los muchos despachos del rascacielos VI del Alto Mando de la Armada Sagrada en la Segunda Ciudad de Los Peñones. Aquella deprimente estancia de paredes grises tenía una mesa rectangular rodeada de incomodas butacas y un simple fluorescente amarillento iluminándola.

Jataq no quería desperdiciar la oportunidad de contemplar la segunda capital de la Hermandad desde aquella perspectiva privilegiada. Desde allí, se apreciaba con claridad la óptica de la cúpula. El efecto que desde el suelo simulaba un cielo azul y limpio, no era válido desde tanta altura. Se podía enfocar perfectamente la cúpula de la ciudad gemela, la primera capital, flotando en perfecta armonía sobre el otro asteroide. Dos ciudades-burbuja, una frente a la otra, aposentadas en dos enormes asteroides, con climas y gravedad artificial. Los últimos restos de Gaia amarrados por colosales campos de fuerza generados desde el núcleo de los astrolitos.

El suboficial volvió la vista hacia abajo, hacia la ciudad. La catedral de Los Peñones era perfectamente visible. El templo más colosal que jamás hubiera construido la raza humana, una conglomeración de minaretes, cúpulas y largas galerías interconectadas, con tejados imposibles de tejas multicolores y basílicas adyacentes, repletas de puentes quiméricos y arcadas irreales. Desde luego, el mejor

exponente conocido del estilo neo-gótico-apocalíptico.

Los gigantescos rascacielos de oficinas y residencias oficiales de alrededor parecían champiñones dispersos al lado de la principal catedral de la Hermandad.

- Uno nunca se acostumbra a tanta magnificencia. En verdad se podría decir que El Gran Espíritu la inspiró –dijo una voz detrás de Jataq.
- Así es –Jataq se volvió y contempló al funcionario de turno, un hombrecillo enclenque y gris de gafillas redondas.
- Siéntese, por favor, suboficial Jataq –los dos tomaron asiento.
- Gracias, hermano –dijo Jataq utilizado el término normal dentro de la Hermandad.
- Esta no es la primera reunión a la que ha asistido tras el incidente de Arges, ¿no es así?
- No, no es la primera. Tampoco espero que se a la última –Jataq le estudió fijamente. El hombrecillo se sacó un pequeño ordenador de bolsillo y comenzó escribir sobre él, utilizando una diminuta pluma magnética.
- Bien, seré breve.
- Se lo agradezco.
- Dígame suboficial Jataq: ¿cuánto tiempo lleva usted al servicio de la Hermandad?
- Fui vendido en un lote, por mí señor Arqqesh, hará diez años estándar.
- Y, desde entonces, ha servido con distinción –El hombrecillo parecía estar consultando la ficha de Jataq.
- He servido en más de trescientas misiones de combate.
- Y ha sobrevivido a todas. ¿No le parece que ha sido suerte?
- En Petrus no creemos en la suerte. Sólo en el entrenamiento y en el esfuerzo personal.
- Por eso son considerados los segundos mejores luchadores del universo conocido –el funcionario sonrió mirando a Jataq. Pero pronto se dio cuenta que esa afirmación había ofendido al petrarca. Los petrarcas no estaban de acuerdo con la expresión popular que los situaba detrás de las gentes de Ítaca en bravura y astucia militar.
- Usted sabrá.

- Bien –el funcionario carraspeó–, ¿podría resumirme lo ocurrido?
- Mi escuadra saltó en sus vainas sobre la órbita de Arges. Poco después, nos repartimos por el perímetro asignado. Durante dos días y dos noches se perpetuaron las incursiones de castigo. El enemigo contaba con misiles balísticos, potentes medios blindados y artillería pesada.
- En su opinión, ¿un pueblo de pescadores como el de Arges, puede llegar a disponer de semejante arsenal?
- No soy economista.
- Pero, según tengo entendido, es un espléndido estratega.
- En mi opinión –Jataq se removió en su propio sitio–, esos bastardos khauttaff (khauttaff significaba traidor en el dialecto propio de Petrus) contaban con apoyo externo. Alguien que quiere hacer daño a la Hermandad.
- ¿Se aventuraría a apuntar a alguna facción en concreto? ¿Alguna Casa Regente?
- ¿Aventurar? No, allí había material manufacturado por muchas Casas Regentes. No es posible saber quién era el suministrador.
- Bien, sigamos. ¿Qué paso las dos primeras noches?
- Usando los trajes blindados, causamos mucho daño en la ciudad principal. Tuvimos apoyo con constantes bombardeos orbitales, pero los grupos de guerrilleros estaban bien organizados y disponían de armas con proyectiles. Tuvimos un diez por ciento de bajas sólo la primera noche.
- O sea que eran milicianos entrenados.
- Sin ninguna duda.
- Bien, continúe Suboficial Jataq.
- Al amanecer del tercer día, la situación parecía controlada. La mayoría de los edificios y espacios públicos habían sido reducidos a ruinas y ya no había combatientes en las calles. Entonces avisé a mi oficial en órbita para que enviaran tropas de apoyo y así poder establecer un campamento base. Después, agrupe a mis hombres y les permití que se quitaran su armadura.
- ¿Por qué hizo eso?
- Una vez pacificada la zona, no vi razón para que siguieran llevando esa carga tan pesada. Llevábamos dos días enteros sudando y haciendo nuestras necesidades dentro de esas latas.
- Entiendo por sus palabras que las armaduras de

batalla no son de su agrado.
- No, no lo son.
- ¿Por qué?
- No son honorables. Me gusta matar con mis propias manos.
- Entiendo –Jataq era un ser rudo y oscuro, estar a su lado causaba una fuerte impresión. El funcionario tragó saliva y disimuló escribiendo unas notas.
- Las tropas de apoyo descendieron y montaron el campamento. Ya sin armadura, distribuí a mis hombres formando un perímetro de seguridad.
- ¿Cnosos se quedó con usted?
- Así es, él y otros dos.
- Bien, bien. Continúe por favor.
- Cnosos estaba nervioso, aquella había sido su primera misión real y durante dos días, había visto mucha sangre. Es muy joven y había matado a mucha gente. No estaba acostumbrado a ver morir a tanto personal civil.
- Pero… en toda guerra hay bajas civiles. ¿Considera a Cnosos débil?
- ¿Ha estado en alguna batalla? –Jataq se inclinó hacía el funcionario con una mueca amenazante dibujada en su rostro
- No… no… -el funcionario se echó para atrás un poco. Una gota de sudor frío perlo su frente desnuda.
- Entonces usted no puede juzgar lo que es sensato en una batalla o cómo se pude sentir un hombre en esas circunstancias.
- Discúlpeme, tiene razón. Por favor, continúe.
- Entonces ella apareció -Jataq tenía deseos de estrangular al funcionario, pero se contuvo. –Una muchacha descalza y de aspecto desastrado. Recuerdo que tenía rasgos orientales y portaba un bebé. Se fue acercando poco a poco a nuestra posición.
- Y, ¿qué ocurrió?
- Yo intuí que portaba una bomba, la muy zorra la llevaba pegada a la manta con la que tapaba a su hijo. Entonces saqué mi fusil láser y la apunté…
- ¿Fue entonces cuando Cnosos trató de impedirle disparar?
- Si, él no pensó en la bomba. Aunque esta táctica kamikaze es muy utilizada por milicianos rebeldes. El sólo vio a una joven madre inocente que avanzaba para pedirnos ayuda.

- ¿Le paró o no le paró, el soldado Cnosos, en su intento por eliminar la amenaza? Recuerde que tenemos grabaciones de lo sucedido y recuerde, Suboficial Jataq, que esta conversación está siendo grabada.
- Lo sé muy bien –Jataq se enfureció, quizás merecía la pena que le ejecutaran si podía darse el gusto de matar a aquel hombre repelente. –Cnosos se tiró a por mí, pero conseguí esquivarle, tuve suerte.
- ¿Suerte? Su hazaña ha quedado registrada en los anales militares de la Hermandad. El mismo Patriarca quiere condecorarle y ascenderle al rango de Oficial. Usted pudo disparar al soldado Cnosos, derribándole, y aún le dio tiempo para ejecutar a la terrorista, neutralizar la amenaza y su intento fallido de volatilizar el campamento de avanzada de nuestra gloriosa Armada Sagrada.
- No olvide también que maté al niño… Lo digo para que lo subraye en su informe -los ojos de Jataq enrojecieron de impotencia. Desde aquel día, no había podido dormir bien. Se tenía por un soldado y no por un carnicero. Los remordimientos le consumían.
- No se torture Jataq. Usted hizo lo correcto –el funcionario se anotó borrar ese comentario de la grabación y del informe final.
- ¿Qué le ocurrirá a Cnosos? No me permiten verle, ni hablar con él.
- El soldado Cnosos está en un centro médico de máxima seguridad en la Primera Ciudad de Los Peñones. Tan pronto como se restablezca, será ejecutado.
- Entiendo…
- Usted ahora no debe preocuparse ya por el soldado Cnosos. Ahora debe preocuparse por su nueva y prometedora carrera. Jataq, es usted un héroe para todos los mundos de la Hermandad.
- No me diga… -Jataq miró al funcionario con cara de asco.

LA BATALLA DE LAS SIETE CIUDADES

8

"Y los malditos se debatirán entre ellos. Lucharán por las cenizas de un mundo baldío. Será un tiempo de gran tribulación y sufrimiento pero, al final, los limpios de espíritu prevalecerán".

Extractos del sura 44, versículo 2112. Upanishads Sanatana Dharma

Las esplendidas columnatas y los estrambóticos edificios de madera y piedra de la Ciudad de los Grandes Puertos, se consumían bajo un infierno de humo y llamas.

Toda la ciudad era un caótico devenir de tropas de distintos colores y bandos luchando entre sí. El cielo estaba encapotado por el humo de los incendios. Mientras, algunos drakkar se habían estrellado dando más combustible a las llamas y otros se mantenían suspendidos sobre la ciudad, en un intercambio constante entre los arqueros del reino de Esaú en tierra y los de Mercaderes desde los drakkar en el aire.
Baalfegor contemplaba la escena desde un drakkar convenientemente aislado del bullicio, suspendido en el aire sobre el Gran Mar del Norte, a unos kilómetros del grueso de la batalla. El vampiro podía sentir la proximidad de su padre oscuro y de la sangre de los muertos. Aunque no les veía, podía sentirlos. Luzbel se había unido a la lucha junto con Esaú, su nuevo vástago. Podía sentir y oler la sangre a pesar de la distancia.

Casi podía percibir como las dos sanguijuelas enemigas utilizaban sus propias garras para desmembrar a todos los incautos soldados de Mercaderes que se iban encontrando.
Desde luego, los de Esaú habían avanzado mucho en estos años. Sin duda ayudados por el ingenioso Luzbel. Los aramitas renegados habían sido capaces de alcanzar una arquitectura tan bella como estremecedora. Quizás perdonara la vida a sus arquitectos…y aún así, las fuerzas de Esaú no podían compararse a las experimentadas tropas de Ciudad del Lago y aquel asedio sólo era el comienzo.

Baalfegor se había enterado de la desaparición de Leopold durante su misión previa a la batalla, cuando rastreaba las proximidades del Dag-Guiora, pues el vampiro podía percibir como la esencia de Leopold, su hijo oscuro, había terminado por extinguirse. Aún no podía entender que había ocurrido, pero había perdido el vínculo

metal que le única con su vástago. Aquel era un problema que reclamaría su atención más tarde.

A una señal de Baalfegor, nuevos drakkar surgieron del desierto. La nueva escuadra había estado aguardando la señal su Patriarca Oscuro desde posiciones menos elevadas, detrás de una formación rocosa en el desierto.

Los nuevos drakkar eran algo distintos a los primeros. No transportaban ni arqueros, ni infantería y sí disponían de troneras y poderosos cañones.

El bombardeo a la Ciudad de los Grandes Puertos fue cruel y prolongado.

La Pirámide Negra tembló bajo el fuego repetido de los drakkar de Mercaderes. Miles de aramitas e incluso las tropas previamente desembargadas de Mercaderes, perecieron casi al instante.
Los fuegos se multiplicaron y la antaño espléndida ciudad se transformó en una lastimera sombra de lo que una vez fue.

Esaú era un ser muy distinto al hombre que antaño abandonara a su hermano, Zebulón, moribundo bajo el filo de su espada traidora. Esaú había mutado a una forma bestial, producto del germen vampírico, del cual era portador su nuevo padre oscuro, Luzbel. El rostro de Esaú era cruel y pálido, estaba marcado con rasgos afilados y sus fauces bestiales mostraban sus colmillos prominentes. Tenía los cabellos largos y antinaturalmente blancos. Todo ello le daba la apariencia de una especie de bruja mitológica y maldita, a pesar que, a los ojos de su mancillado pueblo, aquella era la efigie sagrada de un joven dios recientemente convertido.

Esaú luchaba sin cuartel franqueado por su guardia personal.

El joven no-muerto utilizaba sus propias garras para atacar a sus enemigos.

El rey de los aramitas del norte descoyuntaba, con satisfacción y avidez, a los infantes de Baalfegor que, incautos, se habían aventurado a tomar tierra.

Luzbel le había abandonado momentos antes, cuando habían visto como la base superior de la Pirámide Negra se desmoronaba bajo el fuego de la artillería de los drakkar.

Teóricamente, Luzbel quería recuperar algunas de las sagradas pertenencias que permanecían en el interior de la Pirámide, antes de que esta se derrumbara completamente. Pero la realidad era bien diferente, aquel ser antiguo se había perpetuado durante tantos años por una sola razón: sabía cuándo debía retirarse.

Luzbel había dejado a su inocente vástago luchando en su nombre, en una batalla que ya consideraba perdida. Desde luego Esaú sería una excelente distracción para Baalfegor. Entre tanto, Esaú seguía combatiendo por las calles ruinosas de la ciudad.

Finalmente, los enemigos dejaron de llegar y Esaú y los suyos tuvieron un breve cuartel en medio de una encrucijada de callejas derruidas.

- Mi rey –un guardia apareció sorteando una columna de humo negro saliendo de una de las calles adyacentes.
- ¿Qué ocurre? –Esaú había terminado de despacharse al último soldado enemigo. Sus hombres estaban exhaustos y aprovecharon la pausa para respirar.
- Su esposa, la reina. El palacio ha sido bombardeado y ha caído.
- ¿Cómo dices? –la ira sobrevino a Esaú que agarró de la solapa al portador de las malas noticias y lo atrajo para sí.
- Mi señor… yo… -el pobre desgraciado no pudo decir nada más, antes de que Esaú le mordiera en la garganta, para después arrancársela, escupirla y luego bañarse con su sangre. Luego, Esaú se relamió la sangre con avidez. Un vampiro de su edad debía alimentarse casi constantemente. Esaú sintió las miradas horrorizadas de sus hombres, no podían entender su proceder.
- ¡Seguidme! -dijo a sus guardias. Los otros dejaron de pensar en lo sucedido y siguieron a su señor.

La guarnición del rey Esaú dobló una de las callejuelas empedradas, arrasadas por el humo y los continuos incendios.
Súbitamente, pareció como si la voz de los cañones enmudeciera, de repente se hizo una calma traicionera. Algo no le cuadraba. Aquella calma no era natural en medio de un asedio como al que se estaban viendo sometidos.
Esaú permaneció en guardia, expectante, como un felino depredador.
Por un momento, el joven rey vampiro se paró a pensar ante la

mirada atenta de su guardia. Si seguían por allí, llegarían a las ruinas de su antiguo palacio, tal y como le había anunciado su última víctima. Aún podían retroceder.
Las dudas se acumulaban en la retorcida mente de Esaú.

- ¿Buscas algo? –dijo una voz no ubicó, ni reconoció.
- ¿Quién eres? –Esaú se volvió y vio en un callejón al amenazante Baalfegor. Iba ataviado con la armadura del Dux de Ciudad del Lago y estaba solo.
- ¿Yo? Soy Baalfegor, tu hermano oscuro.
- Yo no tengo hermanos. Sólo progenie engendrada por mi propia sangre. Soy el hijo unigénito del dios Luzbel.
- Eso es lo que te ha contado el viejo Luzbel. ¿No te ha hablado de la Ciudad Roja? ¿No te ha contado nada sobre los tiempos en que los Celestiales visitaban Nemeron?
- La Ciudad Roja solo es un mito.
- ¿En serio? –Baalfegor se burló de Esaú.
- Tu pueblo aún no existía, ni tan siquiera los Pasos de Frontera pues, por aquel entonces, todo el desierto era un vergel exuberante. Cuando yo llegué a este planeta para servir a mí amo oscuro, Luzbel, por aquel entonces, sólo era un oficial vampiro de la Casa de Erebus venido a menos. Un siervo miserable de Akibel. Yo, en aquel tiempo, no era más que un simple humano. Como tú antes.
- ¡Mientes! –Los hombres de Esaú estaban asustados y no entendían lo que estaba ocurriendo. Aquel nuevo dios de la sangre no entraba en los esquemas religiosos que les habían inculcado.
- ¿En serio? –Baalfegor hizo un gesto con la mano y toda la guardia de Esaú cayó al suelo retorciéndose de dolor. Se escuchó un crujir de huesos y pocos instantes después, todos murieron.
- Pero, ¿qué has hecho? -Esaú estaba aterrado y confuso.
- Oh, no es nada. Desde luego, comparado con el poder de tu padre Luzbel. ¿Sabes? nos volvemos más poderosos con el transcurrir de los años y Luzbel lleva siglos y siglos siendo lo que tú y yo somos ahora. Todos tenemos gran poder y todos poderes diferentes, ¿no te lo ha dicho, verdad? No le interesa que lo sepas –Baalfegor le hizo un mueca, el rostro blanquecino del diabólico vampiro parecía una máscara impenetrable.
- Pero, ¿cómo es posible?

- Él necesitaba a tu pueblo para volver a reinar. Yo ya le vencí una vez y lo he vuelto hacer. No tiene tanto poder como para controlar a todo mi ejército. Nunca fue un buen estratega, nunca supo elegir a sus aliados – Baalfegor se acercó un poco más a Esaú, parecía un espectro flotando entre la humareda. - Su plan fue siempre el quedarse con este planeta. Por ello, creó un artefacto nuclear y volatilizó La Ciudad Roja. Su Señor Akibel pensó que habían atacado los corsarios y consideró que el mundo había quedado inservible para establecer aquí nuevas colonias de ganado humano. Pero la radiación sólo afectó al desierto, claro. El ardid de Luzbel obtuvo su éxito y Nemeron fue borrado de la lista de planetas controlados por los verdaderos Patriarcas Oscuros. Un pequeño mundo para un, por entonces, pequeño Patriarca Oscuro. Miles de humanos para saciar su sed. Sólo debía aletargarse y esperar a que os reprodujerais siglos después y despertar para gobernaros como si fuera un verdadero Patriarca Oscuro.
- No entiendo nada.
- No, claro. Pero lo harás. Ven conmigo y podrás vivir. Si te opones a mi voluntad, te destruiré al igual que he destruido esta ciudad.
- Pero, ¿Luzbel volverá?
- ¿Luzbel? Habrá corrido a algún oscuro agujero donde lamentarse y enseñar a algún incauto sus trucos de feria. Ven conmigo Esaú, lucha junto a mí y juntos podremos controlar esta maldita roca. Yo no me preocuparía por él, me teme, no entiende de dónde he salido yo. Cree que soy un enviado Akibel que ha llegado para ajustar cuentas.
- Entonces, ¿cómo te convertiste en un dios de sangre?
- Yo sobreviví a aquel holocausto junto con otros oficiales de La Casa de Erebus, encerrado en un bunker secreto. Pero, a diferencia de mis camaradas, yo sí entendí lo que estaba sucediendo. No era la primera vez que el gobernador vampiro de un feudo ejecutaba un ardid semejante para quedarse con un planeta entero.
- ¿Qué ocurrió?
- Acabé con mis camaradas. Encontré la cripta de Luzbel y aprovechando su estado de letargo, le saqué sangre. Bebí y me convertí en lo que soy hoy. Después, estallé un proyectil y hundí su cripta bajo las arenas. Una vez convertido, atravesé el desierto recién formado para

alcanzar la seguridad de las montañas, el resto es otra historia.

- Pero, ¿Luzbel escapó?
- Si, aún no lo entiendo. Pero así lo hizo.
- Tu plan no resultó infalible –Esaú sonrió.
- No cometas el error de Luzbel, Esaú, no me subestimes.
- No lo haré –Esaú volvió a recuperar el entendimiento de la gravedad de la situación. Aquel ser era mucho más poderoso que él.
- Necesito que te decidas ahora, ¿te unirás a mí? ¿me rendirás pleitesía y le dirás a tus ejércitos que se sumen a mis fuerzas?
- Lo haré, mi señor… -Y diciendo esto, Esaú rey de los aramitas renegados se postro ante Baalfegor. Era el momento de sobrevivir y lo haría cualquier precio. Aunque eso supusiera postrarse ante Baalfegor, por ahora…

LOS ANALES OLVIDADOS

9

“Ahora en mi vejez puedo hacer una reflexión más calmada de mis logros y de mis fracasos. La suerte no sonríe a la casta de los Abramantes. Es posible que si las profecías no hacen por cumplirse, tengamos que hacer algo por ayudarlas.”

Diario personal de Hammurabi, último emperador en el exilio Hammurabi de Troya.

Unos golpes fuertes y secos hicieron retumbar la tierra removiendo y abriendo lo que, durante largo tiempo, había quedado sepultado.

Una vez más, la luz del sol penetró allí donde la frialdad y la oscuridad de los siglos habían impuesto el silencio y la humedad. Tras una dilatada pausa, la pared se derrumbó dejando a la vista una cámara abovedada de paredes mustias y agrietadas hendidas por gruesas raíces y varios centímetros de polvo.

Armado con una linterna, Efraím Shazar penetró en la sala. Al principio le costó respirar, pero la emoción apremiaba más que la necesidad y muy pronto, se fue acostumbrando al claustrofóbico ambiente.

Tras este primer invitado, fueron apareciendo otros individuos, entre ellos, un hombre negro alto y delgado llamado Thomas, que era un ayudante contratado por Efraím y Eneas.

A Eneas le había costado ganarse la confianza de Efraím Shazar pero, al final, le había convencido de que era un ferviente enamorado de la historia y de que quería disfrutar de su permiso en las ruinas cercanas al Puesto de Avanzada para ayudarle en su investigación.

Al parecer, Efraím Shazar sabía algo más de lo que decía del diario de su difunta pareja, Martin Miles. El tal Martin había estado visitando aquellas ruinas años atrás y en varias ocasiones. Desde entonces, su carácter había ido cambiando.

Según Efraím, aquel lugar era la obsesión de Miles y ahora Efraím se había obsesionado por averiguar por qué.

- Esta cámara está muy por debajo del nivel del suelo –dijo Thomas.
- Cierto, quizás es mucho más antigua –le respondió Efraím.
- Pero a su vez y por la configuración de la cámara, esta

edificación es muy posterior a la época de la Santa Búsqueda de la Hermandad… –concluyó el último.

- Apenas tenemos noticias de asentamientos en este emplazamiento posteriores a La Segunda Guerra Galáctica. Estas ruinas se usaron para edificar una fortaleza cercana, nadie se molestaría en excavar para construir algo nuevo –afirmó Eneas.
- Alguien lo hizo y además, muy probablemente, después de que la Hermandad recuperara este feudo. Y dado que claramente no se trata de una tumba de un alto cargo de la Hermandad, es impensable que un caballero crosariano fuera enterrado en territorio apostata, por lo que la datación inicial es clara.
- Desde luego la cámara fue excavada en un tiempo en que la zona debía estar pacificada. Esta cámara no se construyó ni en un día, ni en dos… -dijo el alto.
- Entonces, no hay duda, se trata de algo posterior… –afirmó Efraím.
- Quizás la ciudad ya fuera un puñado de ruinas cuando alguien se planteó excavar y construir esta tumba.
- Eso no lo dudes –continuó Eneas–, parte de las piedras de la antigua ciudad fueron los cimientos de la fortificación que luego fue la fortaleza de la guarnición de la Hermandad. Cuando los monjes guerreros pasaron por esta colina, sólo había piedras sueltas y edificaciones semienterradas, ya nadie recordaba nada de los primeros pobladores o del asentamiento previo al re-descubrimiento del planeta.
- ¿Qué es eso? -Thomas se paró en seco.

Ante la pálida luz de las linternas emergió una oquedad que había permanecido oculta, situada al fondo de la sala.

Para asombro de los tres hombres, montada sobre una abertura de más de dos metros de largo y con forma rectangular, se asentaba una especie de sarcófago tallado en alabastro blanco, sobre el que yacía la efigie de un doncel o caballero tumbado boca arriba con las manos asidas sobre su pecho, agarrando la empuñadura de un mandoble que alcanzaba a sus pies.

Tras el primer impacto, los visitantes repararon en los dibujos y elaboradas tallas del sarcófago que, con singular destreza, representaban toda suerte de símbolos blasonados prestos a las más variopintas especulaciones.

- No veo un nombre o una marca… ninguna señal identificable –dijo el alto.
- Sí, es muy extraño, estos símbolos no pertenecen a ninguna orden que conozcamos… Espera… –balbuceó Efraím Shazar totalmente absorto–, eso parece una cruz abramantina, pero es algo distinta…

Dos horas después, los tres hombres continuaban absortos en la observación y catalogación de tallas y objetos semienterrados por toda la sala.

- Esto es increíble… La talla tiene inscripciones en crosariano clásico, un dialecto propio de la época pre-patriarcal de Saqqara y otra lengua que no consigo identificar –Eneas no daba crédito a lo que le revelaban sus propios ojos–, ni siquiera hemos empezado a limpiar la sala y ya podemos ver referencias de las principales culturas de la época. ¿Quién demonios era este hombre?
- ¿Un pez gordo? Eso seguro –insinúo Thomas.
- Esto va a cambiar muchas de las cosas que habíamos dado por supuestas. Tenemos que avisar al Alto Mando, debemos desplazar equipo y personal a esta zona –dijo Eneas.
- Señores, creo que tenemos una justificación para parar las excavaciones en lado de la muralla –afirmó Efraím Shazar con una sonrisa en los labios.
- ¿Parar las excavaciones? –se rió Thomas –, este lugar puede ser un reclamo importantísimo para la inversión directa de Troya en el enclave. Puede que tengamos asegurados varios años adicionales de becas de investigación gracias a nuestro desconocido amigo.
- Voy a salir. Avisaré al resto –dijo Thomas limpiándose el sudor y el polvo de la cara con la manga de su chaqueta.
- Espérame, necesito respirar –le dijo Eneas.
- No tardéis –dijo Efraím Shazar–, no querría toda la gloria para mí solo. Aún queda mucho que hacer antes de que entren los estudiantes a limpiar este sitio.
- ¿Estudiantes? Mi querido Efraím, antes de que nadie vuelva a entrar aquí, seguramente habrá que informar y esperar la visita de una delegación del Ministerio de la Guerra. Este descubrimiento es demasiado importante.
- Un momento… ¿No podemos parar esto? es demasiado

importante para sellar el sitio hasta que lleguen los burócratas.

- Bienvenido a la realidad, mi querido Efraím -dijo Eneas-, desenterrar vasijas y huesos sueltos es una cosa, pero esto… esto es algo muy distinto. Disfruta el rato que te queda, porque intuyo que tardaremos algunos meses en volver a entrar.

- Pero en un mes yo debo regresar a Troya. Mi permiso está prácticamente terminado.

- Lo siento mucho, Efraím. Sé cómo te sientes –le dijo Thomas mientras le ponía la mano en el hombro.

Pocos minutos después, Eneas y Thomas abandonaron la sala rumbo al campamento de trabajo. La sala quedó una vez más en silencio, mientras Efraím Shazar continuaba su inspección.

Efraím Shazar se sentía traicionado por el destino, abandonado a una suerte injusta. A escasos días antes de su retirada definitiva del proyecto, si las predicciones de sus colegas se cumplían, jamás podría estudiar el hallazgo que tanto trabajo le había costado encontrar y el sueño de Miles se truncaría.

Efraím empezó a tantear los relieves del sarcófago limpiando el polvo acumulado por el paso de los siglos. Para su sorpresa, algo sonó hueco en la base del sarcófago donde, teóricamente, debía ser todo sólido para soportar el peso de la estructura.

Continúo tanteando. Para su asombro, al poco tiempo, encontró una fisurita pegada a una de las cruces labradas en el alabastro. Aquella cruz resultó ser una especie de mecanismo móvil adherido a la base del sarcófago.

El alemán giró la cruz, aún a sabiendas de que lo que estaba haciendo se salía de la rigurosa y ortodoxa metodología de trabajo que todo buen profesional de la arqueología debía observar.

La cruz giró y una tapa saltó a los pies del sarcófago. Un gas de color gris fue expulsado con furia por la abertura.

Efraím Shazar retrocedió asustado.

La tapa del sarcófago empezó a abrirse, el gas hacía que el ambiente se hubiera tornado con cierto aspecto onírico.

Una sombra se levantó del sarcófago y se volvió hacia Efraím Shazar que no tardó más de dos segundos en desmayarse y caer de espaldas.

SERGIO TAPIA

La Conjura

Sobrevivir es la única regla

Crónicas de Aurantia

LIBRO V

ABRAHEL, LA REINA DE SANGRE

1

“El éxtasis de la sangre humana, su lujuria… ¿Cómo entender? ¿Cómo hacer comprender a los humanos cuanto los amamos y cuanto los necesitamos?”

Reflexiones secretas del Rey Dragón de Erebus, Akibel

Abrahel salió a la gran balconada de la torre de marfil de su palacio, una estructura tubular sobresaliendo a partir de un promontorio, emanando de una enorme formación rocosa de color bruno y, bajo esta, la ciudad subterránea capital de los drakonianos se extendía como una maraña de galerías infinitas e intercomunicadas.

Era de noche en el continente central de Drakon y las estrellas podían admirarse con total nitidez. Gracias a sus agudos sentidos vampíricos, la Patriarca Oscura podía ver perfectamente a pesar de la nocturnidad. Más allá, se extendían los grandes mares de sal multicolores que tintaban gran parte de la superficie del desértico mundo capital de la Casa Regente de Drakon.

A diferencia de sus congéneres masculinos, las vampiras mutaban de forma radicalmente diferente. Lejos del aspecto bestial que presentaban los varones, el cambio para las hembras era absolutamente distinto. La mutación era sensual y atractiva desde la óptica humana. Su piel, efectivamente, palidecía, rasgo inequívoco de la constante anemia crónica que asediaba a estas criaturas debido a su necesidad de sangre. Pero tanto sus facciones, cabellos, como formas y líneas, se tornaban irrisoriamente irreales.

Las diosas de la sangre eran bellas y hermosas a los ojos de los hombres comunes. Tanto que muchos daban su vida voluntariamente con tal de poder tenerlas entre sus brazos, obnubilados por un sentimiento amoroso que los trastornaba y empujaba a la más horrorosa de las demencias.

Abrahel era rubia, de mirada clara y porte delicado y distinguido. Sus largos cabellos lacios le colgaban por debajo de la cintura.

En aquella ocasión, la reina se cubría con un vestido largo de seda nevada que dejaba traslucir sus sensuales y juveniles formas. A pesar del peso de los siglos, Abrahel seguía pareciendo la muchacha cándida y virginal que Abaddón tomara y convirtiera en el remoto mundo de Hades tres milenios atrás.

Según se decía, Abaddón y ella habían sido amantes durante un tiempo. Al parecer, todo eso cambió cuando Abaddón transformó a más humanos en vampiros y encontró nuevos favoritos entre su descendencia. Muy pronto el amor se convirtió en odio.

Abrahel era pues la más antigua de entre los Reyes Dragón y por tanto, la más poderosa.

En las antiguas guerras terrestres de Hades, Abrahel era casi siempre la Patriarca Oscura que más territorio ocupaba en el planeta primigenio de la metamorfosis vampírica y sin embargo, sus continuas disputas contradiciendo a Abaddón acabaron terminado por ponerla en una posición de clara debilidad frente al resto de miembros de su linaje.

Cuando la grandeza del Imperio fue repartida entre los Reyes Dragón, Abaddón puso una vez más en una posición de debilidad a su antigua amada, dándole el menor número de recursos disponibles para comenzar su reinado. La adversidad obligó a la antigua Reina Dragón a agudizar su ingenio al máximo para no ser destruida rápidamente por sus hermanos.

Al no tener ningún apoyo más que sus propias dotes, Abrahel trabó una alianza secreta con los drakonianos, auto-obligándose a no beber sangre humana y sí animal para alimentarse. A cambio los drakonianos se entregaron fieramente a su nueva señora, desarrollando para ella la mejor tecnología de escudos de defensa del universo humano.

Desde sus ciudades subterráneas, los hábiles tecnólogos drakonianos vivían en libertad y concordia con sus nuevos señores, la prole vampírica de Abrahel.

Un guardia samaritano apareció de improviso portando un fusil ritual, se cuadró ante su reina esperando que esta le diera la venia para hablar.

Abrahel se volvió hacia el guardia y le hizo un gesto aburrido para darle permiso.

- Salve, mi Reina –el guardia lucía una túnica parda de grandes pliegues, turbante y un velo ritual que cubría su rostro. Tan sólo sus ojos oscuros eran visibles. Los drakonianos eran una raza cultural y étnicamente similar a los antiguos beréberes de los desiertos de la vieja Gaia y veían a Abrahel con adoración y fanática lealtad.
- Habla… -dijo Abrahel.
- El ministerio de comunicaciones nos ha enviado un mensaje codificado que está dirigido a vos, mi Reina –el

guardia extendió un pergamino digital enrollado.

- ¿Quién lo envía? –Abrahel se mostró sorprendida. En aquel ambiente seco, la sangre del guardia era más fácil de percibir y se hacía mucho más difícil resistirse.
- Es un mensaje codificado de la Casa de Erebus. Os lo envía el Rey Dragón Akibel.
- ¿Akibel? –hacía más de dos siglos que no intercambiaba ningún comunicado con el Patriarca Oscuro del mecanizado mundo de Erebus. Realmente, la Casa de Erebus y la Casa de Drakon eran competidoras a la hora de vender sus manufacturas tecnológicas y aunque Erebus siempre había sido muy superior a Drakon, si lo que se buscaba era precisión y no buen precio y cantidad, las Casas Regentes sabían dónde acudir.
- Así es mi Reina –el guardia entregó el pergamino a la reina que lo desenrolló lentamente mientras los signos e imágenes se iban dibujando poco a poco sobre su superficie, activados por el contacto con el ADN de la receptora.
- Puedes marcharte pero antes de irte, ordena a mis criados que me traigan sangre fresca. De primate recién sacrificado, si es posible -era lo más parecido a la sangre humana, aunque ese comentario se lo ahorro para sí.

Abrahel examinó la información, podía leer a simple vista lo que para los ojos de los simples mortales estaba vedado. Akibel le invitaba a una conferencia secreta en el lejano mundo de Erebus, sede de su Casa Regente. Agagliareth de Crosaurius, Amazarac de Ragnarök, Anazareth de Alfa Centauri, Arqqesh de Petrus, Alouqua de Aqueronte, Alukah de Arcadia y Alqqeshotep de Estigia también estaban citados.

Desde luego Akibel estaba preparando algo, no sólo por lo raro e inusual de convocar a tantos Reyes Dragón, sino por el hecho de que entre ellos no se contaran ninguno de los más fieles servidores de Abaddón. No estaban ni el Gran Ayatolá de La Hermanad Sidi Alsima, ni Saqqarh de Ítaca, ni tan siquiera Astarot de Saqqara.

Poco después una sirvienta embutida en un burka negro, que la tapaba casi por completo, le trajo una bandeja de bronce bruñido sobre la que se aposentaba un cáliz de oro repleto de sangre recién extraída.

Obnubilada con el pergamino y embelesada en sus propias cavilaciones, Abrahel no prestó atención a la sirvienta. Simplemente se limitó a tomar el cáliz y a beber de él con ansia, sin quitar los ojos

de los ideogramas del pergamino.

Poco después la sirvienta tendió un lienzo blanco a su reina para que se limpiara la sangre de la comisura de los labios, Abrahel lo tomó y se limpió.

- Llama al oficial que esté de guardia y dile que preparen mi fragata de guerra personal. Quiero partir lo antes posible.
- Sí, mi señora –la sirvienta inclinó la cabeza en signo de sumisión y se marchó por donde había venido.

LA CAÍDA DE RAGNAR

2

“No pocos serán los olvidados, pero los fieles no. Ellos prevalecerán por siempre ante la visión del Gran Espíritu”

Extractos del sura 44, versículo 2114. Upanishads Sanatana Dharma

Aquella incursión había sido una mala idea. Kumar había caído enfermo y tras las fiebres había llegado la inconsciencia. Los monjes hablaban de que su enfermedad estaba llegando a la fase final. Hacía ya dos meses que no había podido ejercer de oráculo y tanto Ragnar como los demás se sentían huérfanos y sin guía, corriendo por una pradera llena de agujeros y trampas.

Los pellejudos espectros de sangre les habían sorprendido cuando intentaban alcanzar la antigua aldea de los Dag. Era increíble que después de tantos años, aquellas criaturas horrorosas siguieran arrastrándose hambrientas por aquellas tierras agrestes.

Charlize y Ragnar comandaban una patrulla a lomos de los meharis traídos por los aramitas de Ashir. Dos jinetes habían caído al ser cogidos por sorpresa bajo las garras de aquellas bestias demoníacas. Sus gritos sirvieron de aviso para el resto de la patrulla.

Bruscamente, una liana fue tendida entre los dos extremos de un lindero boscoso, los jinetes tropezaron al caer en la trampa. Sin escape, fueron derribados de sus monturas, para entonces los espectros ya se habían congregado en multitud y los perseguían a la carrera. Como bestias carroñeras se lanzaron sobre sus presas para devorarlos.

Más tarde o más temprano todos los jinetes fueron desmenuzados, todos menos Charlize y Ragnar que, inexplicablemente, quedaron rodeados por los putrefactos antropófagos sin salida.

Charlize se había convertido en una mujer hermosa y sensual. Los años transcurridos, lejos de eclipsar su belleza, la habían hecho aún más perturbadora. Aquella cría asustada y sola que rescataron Nejmad y Ragnar tantos años atrás, se había convertido en una

guerrera serena y fiel al servicio de la causa del Profeta del Crepúsculo y desde entonces hasta ahora, Charlize había sido como una hija para Ragnar.

De entre la espesura surgió una silueta, Ragnar no reconoció a Esaú que, embutido en una armadura de Mercaderes, les sonreía con ostentación.

- ¡Ragnar, hijo de Samos! qué agradable encuentro –dijo el vampiro.
- ¿Cómo conoces mi nombre, bestia inmunda? –le espetó el caballero.
- Sé muchas cosas sobre vosotros dos. Mi señor Baalfegor es el dios de Nemeron, él es el más sabio de entre todos los Señores de la Sangre.
- No sois más que demonios –Ragnar escupió sus palabras.
- ¿Demonios? si… quizás tengas razón. Pero estos demonios saben de vuestra existencia, muy pronto tomarán las sendas que conducen a las montañas y encontrarán vuestra ciudad sin nombre y ese día, los que sobrevivan nos adorarán como a sus verdaderos dioses.
- El Profeta del Crepúsculo no lo permitirá –dijo Charlize indignada.
- ¿Quién? ¿Ese muchacho insolente? No tiene poder alguno, sólo es un simple humano.
- No te diremos nada más –sentenció Ragnar. Sabía que aquel era un juego que usaba el vampiro para sacarles información.
- ¿No? Quizás no quiera esa información, quizás sólo pretender cazaros y de paso divertirme un poco -Esaú se acercó y los espectros de sangre le abrieron paso en el círculo que los rodeaba. Esaú parecía relamerse.
- Podrás matarnos sanguijuela, pero no sacarás nada más de nosotros –dijo Charlize.

A una señal de Esaú los espectros asieron a Ragnar y lo inmovilizaron. El caballero trató de resistirse pero todo esfuerzo fue inútil. Esaú avanzó hacia Charlize, la doncella trató de resistirse golpeándole, pero Esaú, lejos de ser dañado por las patadas y puñetazos de Charlize, parecía divertirse con la resistencia que esta le ofrecía.

Finamente la retuvo y la inmovilizó, por un instante se fijó en ella. Le

pareció muy hermosa y atractiva, una perla reluciente en el páramo, -un bocado aún más apetitoso -pensó para sí y utilizando sus garras, le rasgó sus vestiduras.

Los sonrosados pechos de Charlize quedaron al descubierto. De un golpetazo, la tiró al suelo y comenzó a violarla ante la atónita mirada de Ragnar. Con cada arremetida de la bestia, Charlize chillaba de dolor, desgarrada por el monstruo amoral y mísero.

Totalmente desbocado Esaú le lamió el cuello con ternura. Acto seguido la mordió y comenzó a extraerle la sangre. Ragnar gritó henchido de ira, insultando a la bestia y después, se echó a llorar. Cuando Esaú terminó, se levantó.

La pobre chica yacía en el suelo inconsciente y pálida, como dormida sobre un charco de sangre espesa y caliente que no paraba de manar de la herida de su carótida.

Esaú miro a Ragnar con una sonrisa de victoria, había disfrutado viendo su sufrimiento. Cuando se cercioró de que el dolor de su enemigo ya no le provocaba placer, decidió matarle y a una señal suya, los espectros comenzaron a desmembrar y a devorar al caballero. Los gritos de Ragnar retumbaron en la jungla y después se hizo el silencio.

Esaú se volvió hacia Charlize, la vio frágil y apetecible tendida en el suelo e impotente. Aún estaba excitado por la lujuria de sangre.

A pesar de que Baalfegor le había ordenado que no engendrara más descendencia, hizo caso omiso a las leyes de su nuevo amo. Aquella mujer se le antojaba irresistible y si no hacía nada para remediarlo, muy pronto moriría fruto de las hemorragias… -¿Por qué no? -se dijo para sí y acto seguido, se acercó a Charlize para obligarla a beber su sangre oscura.

EL OCASO DE ARCADIA

3

“El universo es un mar de posibilidades, de negocios por explotar. De todos ellos, el que más me gusta, el que más me estimula, sin duda, es el negocio de la guerra.”

Reflexiones secretas del Rey Dragón de Erebus, Akibel

La población de Arcadia se componía esencialmente de agricultores y ganaderos. Se trataba de un mundo de climas benévolos y primavera eterna.

El Rey Dragón de Arcadia, Alukah, proseguía la política de los antiguos gobernadores del sistema, al hacer de Arcadia el granero del Imperio.

El pueblo de Arcadia profesaba una variante poco ortodoxa del culto Menoch, por lo cual, Alukah tuvo aún menos problemas en adaptar su religión a sus propios intereses.

Tras su llegada, Alukah se hizo identificar con una deidad local consiguiendo enseguida la sumisión y la lealtad del pueblo arcadiano.

En Arcadia no había Torres del Dolor pero si grandes templos de la sangre, donde su población competía porque un miembro de su familia se inmolara como sacrificio a sus dioses, pues tener un sacrificado en la familia era un reconocimiento de posición y privilegio entre su numerosa población. Como el mayor de todos los honores, reportaba cargos en la administración púbica e incentivos fiscales para los negocios familiares.

Alukah formó un ejército y edificó poderosas ciudades-escudo gracias a los excedentes alimenticios con los que comerciaba Arcadia. El culto del sacrificio estaba relacionado con el renacimiento de la tierra. Sin buenos sacrificios, las cosechas y los inviernos, controlados por los satélites de control climático de Alukah, serían malos y no se produciría lo suficiente, afectando a la supervivencia de la numerosa comunidad.

Aquella tarde, Alukah, Rey Dragón de Arcadia, se sentó tranquilo entre las dunas justo al borde de la orilla de su playa favorita, ensimismado en sus propios pensamientos.

Aquel rojo atardecer de colores cálidos y sensuales presentaba hambre de horizontes y sed de vientos más frescos. Tranquilo pero a la vez distraído, bebió de un cáliz colmado de sangre aposentado en la arena de la duna y lo saboreó despacio, concentrado en el cuidadoso

deleite de toda la exagerada gama de sensaciones que aquel preciado elixir le provocaba. Nada más le importaba. Nada más tenía sentido.

Por un instante, rió al pensar que hace tan sólo unos días se hubiera irritado al tan sólo cavilar sobre su propia mortalidad. ¿Cómo poder tan si quiera sospechar lo inevitable del cambio?

Ahora era demasiado tarde para arrepentirse, era demasiado tarde para llorar. Al final, después de tantas guerras, de tantas luchas y sueños, lo había conseguido, el fin había llegado como consecución inequívoca de todos sus sueños, de todas sus esperanzas y de todos sus logros, que ahora no significaban nada.

¿Qué era él? Un líder arrogante y poderoso, comandante en jefe de una más de entre todas las poderosas y orgullosas Casas Regentes.

Se había encolerizado al pensar en la venganza que la desesperanza de las masas de desheredados había provocado en sus ciudades.

Un cañonazo para contestar el silencioso siseo de una mosca. ¡Qué lejos quedaba ya su historia como ser humano!

Había enloquecido creyéndose un justiciero divino, matarife y regente de entre las gentes de Arcadia y sus colonias. Así pues, había rechazado la oferta de Akibel.

Inmediatamente después, las máquinas de guerra de la Casa Regente de Erebus se habían puesto en actividad, respondiendo silenciosa y automáticamente. Todo ello ejecutado con fría, mecánica y eficaz presteza.

Alukah lo sabía bien, lo había visto todo desde la consola de control en el trono de su palacio. Era el privilegio y el tormento de quien tenía su posición. Pero estar mejor informado no le hacía más feliz y menos en aquel miserable momento.

Finalmente, Akibel lo había conseguido, había gestado un arma capaz de arrasar mundos enteros que terminaría por cambiar la balanza de poderes entre todas las Casas Regentes. El universo humano ya nunca volvería a ser el mismo. No se había molestado en avisar a la Hermandad o a la Casa Imperial. ¿Por qué? si él y su pueblo debían sufrir aquel destino cruel, no se irían solos al infierno.

Apenas faltaban quince minutos para que una gran ola emergiera del océano y arrasara la playa en la que se encontraba y más aún. A miles de kilómetros, tierra adentro, quedaría todo totalmente destruido y después, una onda abrasadora terminaría por freír la superficie, para luego convertirla en un mundo inhabitable dominado por tormentas y radiación.

Alukah ya no podía hacer nada para impedirlo. Los generales de La Casa Regente de Arcadia habían sido comprados y su antaño vigorosa

flota había cambiado su lealtad, ahora rendirían pleitesía a la Casa de Erebus. Las más de cincuenta mil colonias dominadas por Arcadia serían controladas por un nuevo amo.

Akibel ya era poderoso pero con aquella jugada se había convertido en el tercer Patriarca Oscuro más fuerte, tan sólo superado por la Casa Imperial y la Hermandad.

Vidas, edificaciones, infraestructuras y una historia de siglos se borraría para siempre en apenas unos momentos. ¿Para qué escapar?, ¿para convertirse en un paria? un rey sin reino, presa fácil para advenedizos de tercera clase… No, era mejor morir como rey que vivir como esclavo…

Alukah sonrió para sí, -¿por qué llorar?, ¿por qué enfrentarse a lo inevitable?, ¿por qué no brindar con una copa repleta de sangre caliente y espesa?, sentarse y relajarse contemplando el último atardecer de un gran pueblo, sentado en una duna de su playa favorita.

EL VUELO DEL GILGAMESH

4

"La Yihad será como la marea. Antes de ella nada se percibe, todo es calma y después de ella, nada queda para recordar la calma."

Extractos del sura 44, versículo 2116. Upanishads Sanatana Dharma

El hemiciclo de audiencias del palacio del Senescal de Troya era una sala amplia pero al igual que la mayoría de las construcciones de la ciudad, dotada de una espartana sobriedad gris metalizada.

El Senescal Graco era un sexagenario que lucía un profuso bigote rizado color ceniza, iba embutido en un uniforme blanco de cuello mao, con el símbolo de Dilum bordado en su pecho: una mano abierta con un ojo dentro.

- Efraím Shazar fue convertido y transformado en un abrir y cerrar de ojos. Aquella criatura gozaba de un poder que jamás habíamos visto u oído antes, de eso no me cabe duda –dijo Eneas que, luciendo el uniforme de gala rojo con ribetes negros de La Armada Corsaria, permanecía en pie frente al estrado ubicado en perpendicular al trono del Senescal.
- Continúe, capitán Eneas –dijo Graco, el cual terminó clavando sus ojos en los de Laertes que les observaba con gesto preocupado desde uno de los estrados cercanos, rodeado de altos funcionarios y cargos militares.
- Entramos en la cámara al poco tiempo, pero el sarcófago ya había sido despresurizado por Shazar y el vampiro había conseguido despertarse y atacarle con presteza. Tuvimos suerte e inicialmente, no se percató de nuestra presencia.
- ¿Afirma pues que se trataba de un Señor de la Sangre?
- Así es. Este ser era antiguo y muy poderoso, aunque no lo teníamos registrado en nuestras listas de Reyes Dragón. Debió ser castigado por Abaddón.
- Y, ¿qué ocurrió?
- Reaccionamos bien y conseguimos abatirlos a ambos. Eso sí, no sin antes recibir alguna embestida por parte del monstruo –algunas voces se alzaron indignadas. Shazar

era muy querido en ciertos ambientes académicos y su misteriosa muerte a manos de un militar no era bien aceptada–, de hecho, el oficial Thomas continúa ingresado en el centro médico del puesto de avanzada –Eneas no se contuvo y fulminó con la mirada a los que alzaron sus voces, que enseguida enmudecieron.

- ¿Cómo pudo Efraím Shazar localizar la tumba?
- Debido al diario del arqueólogo Martin Miles que obraba en su poder.
- ¿Martin Miles viajó alguna vez al puesto de avanzada? –le interrogó el Senescal.
- No, nunca fue.
- Entonces, ¿cómo se lo explica?
- Creemos que Miles fue influenciado por la conciencia astral de ese ser. Al ser tan antiguo y poderoso, pudo localizarle de alguna manera –tras las palabras de Eneas se escucharon todo tipo de murmullos en la sala.
- Pido la palabra, Señoría –Laertes se alzó en la tribuna. El Senescal miró a Eneas y este asintió, por lo que Laertes obtuvo permiso para hablar.
- Proceda Laertes, le escuchamos.
- Verá Senescal y con la venía de esta augusta sala. Esto no hace sino confirmar mi teoría y nos obliga a actuar con absoluta presteza. Es de capital importancia para Dilum y sus gentes que actuemos ya.
- Explíquese –toda la sala enmudeció.
- Como ya saben, llevo años investigando en todos los niveles sellados. Recientemente, realizamos un descubrimiento increíble y esperaba este momento para darlo a conocer –los murmullos continuaron.
- Y, ¿qué descubrimiento tan extraordinario es ese? -el Senescal parecía aburrido.
- Se trata de un cristal de memoria, uno muy especial –Laertes sonrió mirando a Eneas.
- ¿Nos va a hacer esperar mucho más? –le reprimió el Senescal, que ya empezaba a perder la paciencia ante tanto secreto.
- Desde luego –Laertes se volvió hacia el Senescal–, discúlpeme. Se trata del testamento del último emperador de Dilum, el gran estadista Hammurabi –súbitamente, la sala enloqueció. La gente parecía perpleja. El Senescal se quedó ronco de pedir que volviera la calma.
- Por favor Laertes, continúe –le imploró el Senescal cuando la calma volvió.

- Como ya se pueden imaginar, nobles dignatarios, el cristal guarda mucha información: datos increíbles sobre elementos de la mecánica de la ciudad, que aún hoy nos estaban vedados. Pero eso sólo es un pequeño porcentaje de lo que encierra, el cristal habla de las previsiones de Hammurabi.
- ¿Para con la nación de Dilum? –preguntó Eneas mientras los rumores seguían creciendo.
- Sí, así es. Sin tener presciencia, Hammurabi predijo la decadencia industrial e intelectual de esta sociedad, evidentemente no contó con un factor unitario no computable, algo que haría variar un poco la tendencia establecida.
- ¿Cuál? –preguntó el Senescal.
- Pues mi llegada, claro –dijo Laertes tratando de quitar hierro al asunto. Tras el chiste hubo algunas risotadas pero, en general, aquel era un tema muy serio para los corsarios.
- Por favor, Laertes –le imploró Eneas.
- Pues verán, lo cierto, como ya he dicho, es que predijo el desastre y el colapso final. Se trataba de un hombre muy inteligente y culto y dedujo que, si la tendencia se mantenía, la raza humana jamás y repito jamás, recuperaría su libertad –los murmullos se acrecentaron una vez más.
- Señorías, por favor… -el Senador trató de imponerse.
- La cuestión es que Hammurabi al verse sin descendencia y con una sociedad encaminada al colapso, trazó un plan para evitar lo inevitable.
- Continúa –dijo Eneas.
- Hammurabi ordenó buscar un mundo olvidado por los Señores la Sangre, relativamente tranquilo, donde poder iniciar su experimento.
- Y, ¿ese mundo existe?
- No sólo existe, sino que, además, sigue sin estar controlado por ninguna Casa Regente. Aunque en el pasado pertenecía a la Casa de Erebus.
- Y, ¿cuál es su nombre?
- Nemeron –y Laertes dejó que la palabra se deslizara por el aire como una hoja movida al viento.
- ¿Nemeron? – repitió el Senescal.
- Así es, un mundo borrado de nuestros archivos deliberadamente.
- Y, ¿eso por qué?

- Como ya saben, Dilum sufrió la misma suerte, fue borrado de los bancos de memoria imperiales para preservarlo de futuras localizaciones y gracias a esto, ningún Patriarca Oscuro lo ha encontrado hasta ahora.
- Nemeron era la versión reducida de Dilum. Un experimento oculto a los ojos de los Patriarcas Oscuros y de los Corsarios. El plan requería tiempo y Hammurabi no quería que las ansias o la impaciencia de su pueblo lo descubrieran antes de tiempo.
- Y ese mundo, ¿por qué no está controlado por los Señores de la Sangre?
- Bueno, realmente no estamos seguros de que no lo esté, creemos que no. La ficha dice que estalló un artefacto nuclear que lo hizo en su mayor parte inhabitable. Por esto, la Casa de Erebus decidió abandonarlo a su suerte. Los investigadores de Hammurabi localizaron algunas poblaciones supervivientes, casi no contactaron con ellos, tan sólo con una casta sacerdotal.
- Y, ¿cuál era el plan?
- Había varios planes: uno era convertir a Nemeron en un arsenal, para ello Hammurabi escondió en ese mundo la astronave más grande y poderosa que el Imperio antiguo construyera jamás; una nave conocida como Aurantia, capaz de transportar a más de un millón de almas y que guardaba, según sus escritos, más de mil cazas de combate en sus dársenas. A su lado, nuestro prometedor Gilgamesh y sus veinte cazas de combate no deja de ser una bicicleta.
- ¿Por qué ocultarían los antiguos emperadores semejante arma?, ¿por qué no utilizarla? No tiene sentido.
- Abramantes sólo supo de su existencia cuando llegó a Dilum. El emplazamiento de fabricación había sido un secreto, uno de tantos proyectos controlados por el alto mando militar. Saber todo lo que había y lo que dejaba de haber en el Imperio, que controlaba más de un millón de planetas, era imposible. Sólo bajo el reinado del emperador Deméter, bisabuelo de Hammurabi, la nave y su base secreta fueron localizadas y tan sólo bajo el reinado de Hammurabi, una misión secreta pudo recuperar la Aurantia y sacarla de territorio hostil sin ser detectada. Los Patriarcas Oscuros jamás supieron de su existencia.
- Pero, ¿por qué la querría ocultar Hammurabi? –

preguntó Eneas.

- Hammurabi ya había elaborado su plan cuando sus capitanes encontraron Aurantia. Aurantia sólo era una pieza más en el entramado.
- Pero, ¿dónde escondieron la astronave?
- No estamos seguros. El texto habla en clave, explica algo de una zona con muchas lagunas pero no sabemos mucho más.
- Y, ¿el resto de planes?
- Hammurabi hizo pruebas genéticas con los monjes de Nemeron. Introdujo ADN vampírico para poder emular sus poderes sin transformarles. También introdujo variantes en su culto Neo-Menoch para que los monjes aceptaran aquello como una enfermedad sagrada. Lamentablemente la cosa no salió bien del todo. Aunque los monjes en algunas generaciones fueron adquiriendo poderes, al final el poder les iba consumiendo y terminaba por manifestarse en forma de terribles enfermedades degenerativas.
- Entonces, ¿no sirvió de nada? –le interrogó el atónito Senescal.
- Al final sí. Según el archivo de Hammurabi encontraron una solución al problema: un clon mutado con el ADN vampírico.
- ¿Un clon de quién? –Eneas no podía contener su emoción.
- Un clon del mismísimo emperador fue creado a su imagen y semejanza, pero con la edad de un niño y los poderes de los Señores de la Sangre, aunque sin su debilidad por la sangre. Nemeron sería su campo de pruebas final, pero la nave que los transportaba se perdió y poco después, el emperador murió y con él todo su proyecto secreto. Su cámara fue cerrada, hasta ahora.
- Espera, espera… creo que no entiendo casi nada, ¿se perdió? –a Eneas le costaba asimilar tanta información.
- No lo sabemos con seguridad. Todo estaba preparado para la llegada del clon a Nemeron, inclusive los monjes tenían sus propios mitos y crónicas sobre la llegada de un Profeta redentor. Un tal Profeta del Crepúsculo… Los últimos datos hablan que cuando la astronave que transportaba al Clon se encontraba próxima a la órbita, se perdió el contacto.
- Entonces, ¿el clon de Hammurabi murió?
- Era una astronave robotizada, el clon iba hibernado en

una cámara de éxtasis en ambiente líquido. Si hubo algún error, la nave pudo quedarse en una órbita baja durante siglos y el clon seguiría allí esperándonos en estado de letargo, tal y como me pasó a mí. Eso sí, siempre y cuando no hubiera fluctuaciones en la órbita y la nave no cayera en picado al planeta.

- Y en ese caso… -continuó Eneas.
- Recemos porque el sistema automático consiguiera planear y buscar alguna planicie suave donde aposentarse.
- Contando con que los nativos no localizaran la nave –dijo Eneas.
- Bueno eso también.
- Yo tengo una duda, doctor Laertes –dijo uno de los altos funcionarios de las gradas.
- Dígame.
- Usted dijo que debíamos actuar ahora. Todo esto que ha contado es increíble y merece la pena ser investigado pero, ¿por qué dijo eso?
- Verá señoría, a raíz de lo comentado por Eneas y de otras investigaciones realizadas por mis equipos, sabemos que los Señores de la Sangre son más poderosos cuanto más antiguos son, también sabemos que todos tienen poderes diferentes. He deducido que algunos de los vampiros que empiezan la edad de tres mil años están dotados de habilidades telepáticas muy superiores a las que hemos conocido hasta ahora. Sus mentes pueden viajar a otros mundos e incluso controlar a sujetos a muchísima distancia, como ya hemos oído en el caso de Miles. Eneas y yo creemos que el mismo Miles, sin quererlo, fue la causa de la fuga de información que provocó la detección y la destrucción de la astronave del capitán Príamo, entre otros casos –los murmullos volvieron a alzarse–, esto, sumado a las evidencias que sus señorías ya conocen por los informes que he ido emitiendo sobre la existencia de nuevas armas capaces de arrasar y cambiar, radicalmente, la climatología de un mundo entero, hasta hacerlo inhabitable, me hace ver la amenaza de los Patriarcas Oscuros como nunca antes.
- Por favor, continúe –le rogó el Senescal.
- Creo firmemente que la nave Aurantia y el Profeta del Crepúsculo son la única esperanza para los corsarios y por ende, para el género humano, que ahora permanece esclavizado bajo el yugo de los Señores de la Sangre –la sala enmudeció.

- Debemos fletar el Gilgamesh e ir en busca de Nemeron y recuperar lo que por derecho nos pertenece. Debemos recuperar el Imperio –afirmó Eneas con rotundidad y tras esto, todo el hemiciclo estalló en vítores y aplausos.

VENDETTA

5

“Cuando empecé con todo esto me pareció algo irreal y se me antojaba que estaba perdido en un sueño. Hoy sé que todo es real, que ha ocurrido y que si no hago algo, el sueño puede convertirse en una pesadilla.”

Diarios secretos de Laertes de Dilum

Kadosh se despertó a media noche, estaba sobresaltado y envuelto en sudor frío. Dormía desnudo, cubierto tan sólo por una sabana aramita traída como presente, un año atrás, por la embajada de Ashir.

El chico había tenido una pesadilla. Había soñado con la muerte de Ragnar y el rapto de Charlize y lo peor de todo era que él sabía que aquel sueño podía ser totalmente real. Desde la recaída de Kumar había empezado a tener aquellos sueños premonitorios. Era como si él estuviera rellenando el vació dejado por el viejo maestro.

De repente, escuchó unos pasos que se acercaban por la galería.

La habitación de Kadosh estaba tenuemente iluminada por la luz mortecina de unos cirios dispersos repartidos por las protuberancias de las paredes de roca de la estancia.

Kadosh tomó una de sus túnicas, una de color negro bordada con motivos florales de color celeste y se cubrió.

Cuando apareció Nejmad con aire sofocado, Kadosh ya estaba en pie vestido y esperándole.

- ¡Profeta! –dijo Nejmad asustado mientras resbalaba frente a la puerta. Acto seguido, inclinó la cabeza en señal de sumisión.
- ¿Qué ocurre Nejmad? –le preguntó Kadosh haciéndole un gesto para que se incorporara.
- La patrulla de Noah y Ashir ha regresado. Encontraron un nutrido grupo de espectros y dieron cuenta de ellos. También encontraron los restos de la gente de Ragnar y Charlize… -Nejmad tenía los ojos enrojecidos, no quería mostrarlo pero Kadosh intuyó que había llorado.
- ¿Qué ha pasado?
- Han encontrado los restos de todos los miembros de la patrulla menos de uno.
- ¿Muertos?
- Descoyuntados y semi-devorados por esas malas

bestias, mi señor.

- ¿Quién faltaba?
- Charlize, creemos que ha sido raptada porque no encontramos nada suyo –aquellas palabras de Nejmad retumbaron poderosas en Kadosh.

Desde su encuentro, diez años atrás, Kadosh no había podido evitar sentirse atraído por los cristalinos ojos de la muchacha. A pesar de la diferencia de edad, él siempre había creído ser correspondido por Charlize que, hasta entonces, no había tomado pareja entre los numerosos habitantes masculinos de la ciudad subterránea y no era porque le faltaran pretendientes precisamente.

Lo que en los primeros años había sido una bonita amistad entre un niño extraño y una adolescente venida de tierras exóticas, poco a poco se había ido convirtiendo en algo más. Aquel niño de cabellos dorados y hermosos ojos cian había ido creciendo y con él, el amor y la simpatía que sentía por Charlize.

Algunos, como Ragnar y Kumar, se habían percatado de los tintes románticos de aquella relación prohibida pero habían preferido ignorarlos tratando, por todos los medios, de separar a ambos en sus quehaceres diarios. Aunque al final siempre encontraban un hueco para verse, para charlar y mirarse a los ojos. No obstante, jamás se atrevieron a pasar de eso.

No, a Kadosh y a Charlize les se separaba el muro insalvable de la religión, un tabú que ninguno se atrevió nunca a confesarse. Por esta razón, Charlize se había dedicado en cuerpo y alma a cultivar las artes guerreras como una vía de escape donde poder focalizar las energías de su espíritu resignado.

- Convoca al aconsejo –Kadosh pareció anormalmente afligido. –Quiero que todos los hombres con derecho a voto se reúnan conmigo en la sala de deliberaciones de inmediato.
- Así se hará –Nejmad salió corriendo por donde había llegado.
- ¡Nejmad! –le frenó Kadosh.
- ¿Sí, mi señor?
- ¿Están listos los equipos que encargué a los herreros? –aquel había sido el último consejo de Kumar antes de perder el conocimiento.
- Las jabalinas y las espadas cortas están listas, tenemos suficientes para repartir a cada hombre, faltan algunas decenas de escudos, abrazaderas y corazas.
- Pues azuza a los herreros. La batalla se aproxima y no

quiero que ni un solo hombre carezca de protección frente a las flechas enemigas.

- Los herreros trabajan día y noche mi señor… no dan abasto.

- ¡Qué se les unan otros hombres! Que escojan los más capaces de entre nuestros guerreros y se dupliquen. Ya sé que son celosos de entregar sus secretos a los desconocidos, pero tendrás que hacerles entrar en razón. La vida de sus esposas e hijos depende de ello. Y ahora, vete.

Tras las autoritarias palabras de Kadosh, Nejmad inclinó la cabeza y salió corriendo. Kadosh se quedó solo, meditabundo, hundido en la tristeza y en sus propias cábalas. Sólo podía pensar en la arrebatadora sonrisa de su amada.

El momento que tanto había temido había llegado. Ahora todo dependía de aquellos a quienes no podía ver, tan solo intuir.

No podía estar seguro de nada, ni de nadie, ni tan siquiera de sí mismo.

La gran sala del Consejo era una cavidad natural abovedada y cavernosa, ligeramente adaptada para presidir las reuniones de la informal cámara de gobierno de la ciudad subterránea.

Los integrantes del Consejo se sentaban alrededor de una hoguera, con una salida de humos natural con forma de chimenea que daba al exterior de la gruta y por la que penetraba tímidamente la luz del atardecer.

Dos horas después del aviso de Nejmad, los principales líderes dentro de las fuerzas del Profeta del Crepúsculo se encontraban en la sala del Consejo.

Apoyados sobre taburetes de madera, unos frente a los otros, igual que hermanos, el Consejo de Kadosh fue tomando asiento.

Por parte de los Dag llegaron Noah y Gedeón, en nombre de los monjes Neo-Menoch, tras la muerte de Diorde y la recaída de Kumar y a petición del propio Kadosh, Shigatse fue nombrado como nuevo representante. En nombre del resto de refugiados huidos de distintas partes de Nemeron hablaba Nejmad y por último y en nombre de los aramitas que habían partido de los Pasos de Frontera para unirse al Yihad, hablaba Ashir.

- Gracias por venir, amigos míos –comenzó Kadosh–, como ya sabéis, la situación ha empeorado. Los espectros de sangre se han multiplicado por las inmediaciones del valle del Dag, así como las patrullas de Mercaderes y sus

drakkar. Sabemos que Baalfegor se ha hecho más fuerte después de la caída del reino aramita del norte y ahora nos busca.

- Baalfegor sabe de nuestra existencia, de eso no hay duda –afirmó Shigatse.
- Quizás sea un suicidio enfrentarse ahora a Baalfegor –dijo con timidez Gedeón- ¿No sería mejor mantener la guerra de guerrillas? Atacar y huir hasta desgastar al enemigo.
- Eso nos ha valido hasta ahora –afirmó Noah.
- La situación ha cambiado –dijo Kadosh con tono severo–, ahora somos el último enemigo que se resiste al dominio planetario de Baalfegor. Ni tan siquiera Luzbel, su archienemigo, le planta ya cara.
- Algunos dicen que ha marchado de nuevo a las profundidades del desierto –dijo Ashir–, a la Ciudad Roja.
- Luzbel me da igual, el que me preocupa es el pérfido demonio de Baalfegor y su nuevo aliado, el renegado aramita –Kadosh les miró de forma enigmática–, debemos plantarle cara antes que a ninguno. Está cerca, pronto sabrá dónde está nuestra ciudad y si no atacamos, nos arrinconaran como alimañas en un pozo ciego.
- ¿Qué podemos hacer maestro? –le preguntó Shigatse.
- Luchar, sólo eso –Nejmad se anticipó a Kadosh.
- Esaú se acerca con soldados a pie y con un nutrido grupo a caballo y en mehari. Sus espectros de sangre ya han tomado la mayoría del valle y su ejército llegará a las puertas del Dag mañana al anochecer –dijo Kadosh y todos se miraron acongojados.
- Pero, ¿cómo? –preguntó Shigatse con respeto místico hacia Kadosh.
- ¿Qué cómo lo sé? Lo he visto, mi poder se desarrolla con presteza. Sé que Esaú ya anda con pies terrenos por las inmediaciones del Dag, ha visitado incluso nuestra antigua aldea. Sus refuerzos no tardan en llegar.
- ¿Tienes un plan? –le interrogó Ashir con una media sonrisa dibujada en el rostro.
- Lo tengo.
- Dinos cual es. Te lo ruego…

HIJA DE LOS DIOSES

6

"Desconfiad de aquel que se llame a sí mismo Dios, Profeta o Mesías. Desconfiad de vuestros ojos, de vuestros oídos, de vuestro gusto, tacto o mente. La verdad no está en ellos, la única verdad está en vuestro corazón."

Extractos del sura 44, versículo 2131. Upanishads Sanatana Dharma

Charlize despertó. La muchacha estaba tumbada en un camastro bajo en una choza. Cuando abrió los ojos, tan sólo la luz de la luna iluminaba la estancia penetrando tímida por las rendijas de la única ventana.

Torpemente, Charlize intentó incorporarse, pero una punzada súbita de dolor le atenazó el pecho y volvió a caer en el camastro, mirando al techo. Tenía la garganta seca, increíblemente seca.

La muchacha se sentía débil y pesada, como si no hubiera comido en años y las células de su propio cuerpo se estuvieran intentando canibalizar las unas a las otras.

Esaú entró en la salita de suelo terroso y se quedó parado observándola. Charlize sintió que él no había hecho ningún ruido y sin embargo había percibido su presencia perfectamente. Era como si una brújula en su mente apuntara directamente hacía aquel ser.

- Estás despierta, puedo sentirlo –dijo el vampiro entre susurros.
- Despierta..., dormida o ¿muerta? –le respondió Charlize.
- No estás muerta –Esaú rió–, al menos no en el sentido estricto de la palabra. Se podría decir que has renacido.
- ¿Renacido?, ¿a qué vida?
- Mi esposa murió durante el ataque de mi nuevo Señor, el dolor y la soledad pesa mucho cuando vives tantos siglos, quiero que tú ocupes su lugar.
- ¿Esposa? –Charlize empezó a incorporarse con mucho esfuerzo.
- Sí, ahora eres como yo. Una criatura de la noche. Es el momento en que somos más fuertes, ya lo irás comprobando.
- ¡No quiero comprobar nada! –dijo ella enrabietada.

- El dolor pasará Charlize, siempre pasa –Esaú se acercó un poco más. Tras él, llegó un soldado que portaba un extraño bulto envuelto en trapos. Acto seguido, entregó el bulto a Esaú y con una inclinación de reverencia, desapareció por donde había venido. Charlize miró aquel bulto que empezaba a moverse en las manos blanquecinas de Esaú.
- ¿Qué es eso? –preguntó ella, totalmente aterrada.
- Estás enferma, amor mío –Esaú sonrió con aire malicioso–, debes comer, alimentarte para volver a ser fuerte.
- ¿De qué estás hablando?
- La sangre, Charlize, ahora eres portadora de nuestra semilla y deberás alimentarte o la sed terminará abrasándote desde el interior hasta que el dolor sea tan insoportable, que te vuelva completamente loca y empieces a devorarte a ti misma. No puedes evitarlo, es tu nueva naturaleza.
- Antes me quitaré la vida –dijo ella.
- No será tan fácil. Estas cambiando, ahora serás más proclive a la supervivencia que antes. Ese sentimiento dominará tu mente.
- Lucharé…
- Muchos dijeron eso y muchos medraron intentándolo. El ansia nos domina y en ansia lo es todo… -y diciendo esto, Esaú descubrió el bulto, mostrando a Charlize un niño recién nacido.
- ¡Apártalo de mí, monstruo! –dijo volviendo la cara para no mirar.
- Recuerda lo que te he dicho –Esaú dejó al niño en el otro extremo de la cama y se fue por donde había entrado.

La sed comenzaba a quemar la garganta de Charlize con una intensidad como nunca antes había podido experimentar. Durante toda una hora se resistió a mirar al pequeño. Tan sólo se quedó allí, asustada y confusa, mirando al suelo, rehusando a hacer caso de los lloros del niño indefenso y por un instante, creyó poder controlarlo y lo tapó. El niño calló y le dirigió una sonrisa, ella se la devolvió y olvidando todo lo ocurrido por un segundo, decidió acunarlo en sus brazos con ternura.

Como si de un poder mágico se tratara, Charlize durmió al niño en sus brazos sin dificultad alguna. Aquella criatura rolliza y confiada se encontraba a gusto tumbado junto a sus senos.

Charlize no podía evitar mirarle, dormido, confiado, tranquilo, con el rostro tan plácido e imperturbable como las nieves del Dag-Guiora y entonces sintió la necesidad de besarle, primero con mesura y cariño y luego como si de un juego sensual se tratara, con prolongación y ternura.

Aquel ser chiquitín le provocó toda una gama de sensaciones que, hasta entonces, le habían resultado desconocidas. Su olor, el latir de su sangre joven y su pequeño corazón, podía sentirlo sin dificultad… Y antes de poder darse cuenta, sintió como sus colmillos hasta entonces desconocidos para ella, penetraban aquella carne blanda y sonrosada, como agujas de alfiler.

Súbitamente, despertó horrorizada por lo que había hecho, pero ya era tarde, la criatura había palidecido de forma innatural y ya jamás despertaría. Charlize comenzó a llorar lágrimas de sangre.

La vampira dejó a la criatura en la cama. No había consuelo para su dolor, pero la sed había desaparecido y con ella, la debilidad. Aquella sensación de horror la ahogaba y la asfixiaba sobremanera.

Exaltada, hundida, como una niña perdida en una noche oscura, salió corriendo de la choza en busca de la oscuridad. Para su sorpresa, Esaú la esperaba en pie frente a la choza. El vampiro la observaba con una sonrisa maliciosa que mostraba, sin pudor, sus inmundos colmillos.

- ¿Lo ves, Charlize? No hay límite, no hay salida.
- ¡Maldito! –le gritó y siguió llorando mientras caía al suelo embarrado.
- Maldice cuanto quieras Charlize, pero no podrás luchar contra esto sola, ven conmigo y yo te ensañaré a vivir con ello sin remordimientos.
- Te odio, eres un monstruo.
- ¿Lo soy? Tú también lo eres. Mejor ser el monstruo que no la presa.
- El Profeta del Crepúsculo acabará contigo.
- ¿En serio? ¿Lo crees realmente? Eso es porque no conoces el nuevo poder que te he dado, no conoces el poder de Baalfegor. ¿Qué crees que hará contigo tu preciado Profeta cuando te encuentre? Ya eres una asesina más, Charlize.
  - No… maldito seas… -Charlize se arrastró por el barro mezclando sus lágrimas con la tierra. A Esaú le parecía aún más hermosa.
  - No estaré aquí siempre esperándote. Te doy una oportunidad de vivir, una manera de enfrentarte al miedo que ahora te atenaza. Ven conmigo, sígueme

como a tu nuevo dios y el miedo desaparecerá –Charlize siguió llorando. ¿Qué podía hacer? Estaba desesperada.

Con el corazón presionándole las entrañas y el dolor de la culpa quemándole el alma, Charlize tomó la mano de Esaú y este la ayudó a incorporarse. Luego Esaú la abrazó como un padre abraza a una hija y por primera vez, sintió como su joven corazón se le entregaba sin resistencia.

Acto seguido, los dos vampiros abandonaron la antigua aldea de los Dag para internarse, de nuevo, en las inmensidades del bosque nevado, rumbo a la entrada del valle, donde las huestes de Baalfegor no tardarían en alcanzarles.

LA CONJURA DE LOS DRAGONES

7

“Al final, lo único que importa es sobrevivir.”

Cartas perdidas, atribuidos a la Reina Dragón de Drakon, Abrahel

Abrahel estaba fascinada por la opulencia de la Casa de Erebus. Antaño había visitado Abydos, su planeta-feudo capital, pero de aquello hacía más de mil años.

Desde aquel tiempo a esta parte todo había cambiado y por otro lado, para ella el impacto era notablemente mayor, puesto que hacía más de ciento cincuenta años que no abandonaba la seguridad de su mundo capital, Drakon. Y con el tiempo, el aislamiento la había hecho verse como la regente de toda una potencia.

Abrahel pensó para sí -¿Cómo había podido olvidar todas las maravillas que encerraba el Universo?

Donde Abrahel recordaba bosques donde ahora sólo había grandes factorías, donde había cielos nubosos y distantes, ahora sólo quedaba el hedor de los humos y subproductos de la industria.

La Reina Dragón jamás había congeniado con Akibel de Erebus, pues era un ser sádico y cruel en extremo, cuya maldad rozaba la locura. Y aunque Akibel no era una excepción en cuanto a los excesos de la lujuria de la carne y la sangre se refiere, su crueldad era legendaria incluso entre los mismos Patriarcas Oscuros.

Con el tiempo, Akibel se había ganado el título de “príncipe del mal o príncipe diablo”, pues tan sólo era superado en maldad y vileza por el supremo sádico y psicópata principal, el emperador Abaddón, Señor de todos los Reyes Dragón.

Cuando Akibel aterrizó en Abydos, encontró un mundo de tierras altas, mares tempestuosos y glaciares perpetuos dominados por interminables nieblas y ciudades en forma de castillo, asediadas por los huargos, los temidos lobos de la niebla de Erebus, Akibel había cambiado todo aquello.

Ahora los huargos se habían extinguido y en lugar de las antiguas ciudades amuralladas, se habían alzado oscuras metrópolis, tecnificadas y dominadas por el metal gris y luces rojas, tenebrosas hasta donde alcanzaba la vista.

La sociedad de Abydos en el pasado se había hecho famosa por sus logros tecnológicos, sus avanzados soldados androides eran codiciados

en todo el Imperio por ser una terrible infantería de asalto, sin emociones o escrúpulos.

Akibel aprendió muy pronto los fundamentos de la tecnología mecanoide de los Erebus y después sometió a su pueblo a un estado de total sumisión y esclavitud. Les hizo construir un ejército de monstruos mecánicos, dóciles a su voluntad, que luego utilizó para edificar sus temidas Torres del Dolor, una nueva forma de templos de sangre inspirados en el gran Templo de la Sangre Abaddón en Ática. La obsesión continua del psicópata Akibel era compararse con el emperador.

Usando las Torres del Dolor, Akibel aterrorizó y crió como ganado a su pueblo.

Apenas unas décadas después de su llegada, las nuevas tropas de terror androide de Erebus fueron codiciadas y vendidas a precio de oro en los mercados galácticos de intercambio de los Señores de la Guerra, pero el maquiavélico Akibel siempre se reservaba para sus progenies la mejor y más avanzada tecnología.

Había crónicas que hablaban de que en las inmensidades las montañas de Erebus, existían por miles las ánimas torturadas de las víctimas de Akibel que ansiaban, sobre todas las cosas, su venganza.

Poco antes de aterrizar, Abrahel se había fijado en las flamantes pistas de aterrizaje del espacio puerto de Akibel City. Decenas de miles de soldados androides en perfecta formación le esperaban, a ella y al resto de Reyes Dragón que habían llegado para la conferencia.

-¿Una muestra de poder? -pensó para sí Abrahel. La cuestión estaba clara. Akibel tenía algún tipo de plan en mente y suficiente poder como para convocarlos a todos.

La red de espías de Drakon le habían informado del lamentable desastre natural acontecido en Arcadia. Aquel triste incidente había propiciado la desaparición de Alukah, Rey Dragón de Arcadia, casualmente, uno de los más reconocidos opositores a la política expansionista de Akibel. ¿Estaría Abaddón informado sobre las intrigas de Akibel? Realmente nadie creía que lo de Arcadia fuera un accidente natural o fortuito. Aquel hecho había movido a todos los Reyes Dragón convocados a movilizarse frente a la petición de la Casa Regente de Erebus. Lo cierto era que Abrahel empezaba a sospechar que Abaddón, con su silencio, no hacía más que reconocer su propia indiferencia hacia sus hijos. Quizás, el viejo reptil sólo despertaría si sus tributos diarios, en forma de ganado humano, dejaran de llegar al espacio-puerto de Ática. ¿Era este el futuro que les aguardaba a todos con la metamorfosis del tiempo? ¿La indiferencia?

La apatía no era más que uno de los múltiples síntomas que con la

edad iban manifestando los infectados con el gen del vampirismo. Quizás un día ella también se encerraría en sus palacios de Drakon y ya no querría volver a saber de nada o de nadie, hasta que le faltara la sangre claro…

Ya, en un aerodeslizador y de camino a los palacios de Akibel, Abrahel pudo contemplar los estandartes de todas las Casas Regentes convocadas; Agagliareth de Crosaurius con la serpiente enrollada sobre sí misma, Amazarac de Ragnarök con la pirámide de lingotes de Minzlli, Anazareth de Alfa Centauri con el águila con las alas extendidas, Arqqesh de Petrus con los dos sables cruzados, Alouqua de Aqueronte con su rombo y Alqqeshotep de Estigia con su hoguera terrible. Sólo faltaba el tridente de Alukah, la recientemente destruida Casa de Arcadia.

De camino a los palacios de Akibel, a través de escarpados caminos de las cordilleras grises de Erebus, Abrahel contempló con una mezcla de horror y admiración, las agrestes e imponentes Torres del Dolor, como un bosque oscuro alzado en un pequeño valle y rodeado de montañas. A pesar de su naturaleza vampírica, se le encogió el corazón pensando en las atrocidades cometidas por su demencial hermano oscuro.

El palacio principal de Akibel se encontraba en una pequeña meseta elevada, enclavada en la cima del monte más alto de Erebus. Aquella fortaleza de metal le recordaba al castillo de una bruja de leyenda.

Las delegaciones aparcaron sus aerodeslizadores en el patio principal. Brutales mayordomos androide de ojos rojos y tenazas de metal con la calavera sonriente, emblema de la Casa de Erebus, grabada en sus pectorales, salieron a recibirles.

Como fantasmas flotando en la niebla, los Reyes y Reinas Dragón apenas repararon los unos en los otros. Entre aquellas criaturas no había verdaderos lazos fraternos a pesar de que todos se hubieran convertido bebiendo de la misma sangre. El peso de los siglos de rivalidad y el carácter de los señores de la sangre tan antiguos, marcaban la pauta.

La fantasmal comitiva fue conducida a una gran sala oval de piedra negra, donde doce butacones, probablemente forrados con piel humana, les aguardaban a la sombra del estandarte correspondiente a cada casa regente.

En el centro de la sala había una mesa de piedra circular y sobre esta, doce cálices de oro rebosantes con sangre recién extraída a sus víctimas. Sin embargo, ningún Patriarca Oscuro accedió a beber temiendo ser envenenado.

Poco a poco, las fantasmales figuras tomaron asiento. El aspecto liviano y fantasmagórico era más pronunciado en los varones. Era la forma en que el tiempo se iba cobrando la mutación, realmente nadie sabía dónde y cuando terminaba la transformación, pues los señores de la sangre no paraban de cambiar y volverse más poderosos.

Abrahel comprobó que, aparte de la casa regente de Arcadia, allí estaban casi todos los Patriarcas Oscuros que acompañaron a Abaddón en su conquista del antiguo Imperio, exceptuando al favorito de este, Saqqarh, Rey Dragón de Ática y el más reciente miembro del club, el convertido Patriarca de la Hermandad, el Ayatolá Sidi Alsima. Estos dos ausentes representaban el círculo más fiel e interno de Abaddón y por ello era natural que Akibel no les hubiera convocado, evitando así que Abaddón fuera informado de aquella reunión fraudulenta.

Que Abrahel recordara, desde la llegada de la invasión vampira desde Hades hasta Saqqara, jamás se habían vuelto a juntar en una misma sala tantos Patriarcas Oscuros.

El agudo sonido de unos cuernos ceremoniales irrumpió en la sala y por una de las escalinatas de entrada, hizo acto de presencia Akibel.

A diferencia de sus hermanos, Akibel lucía una cabellera roja teñida con la sangre seca de sus víctimas. Aquel era un signo de opulencia dentro de la sociedad vampira y hacía destacar, aún más, su pálido rostro y sus ojos saltones y felinos.

- Saludos, hermanos –siseó una voz lejana, como la de un reptil.
- ¿Para qué nos has hecho venir aquí, Akibel? –dijo Alouqua, Reina Dragón de la Casa Regente de Aqueronte.
- Alouqua, Alouqua, siempre tan curiosa -y diciendo esto, Akibel pegó un salto de varios metros hasta parar sobre la mesa. La agilidad y la celeridad de Akibel eran legendarias y únicas en él y su casta. Todos los Patriarcas tomaron actitud de guardia, removiéndose en sus asientos.
- Y tú sigues sin contestar lo que te preguntan –le contestó Alouqua.

Alouqua era la Reina Dragón que llegó para regentar la antigua provincia imperial de Aqueronte. Aquella belleza voluptuosa de piel de ébano y rasgos orientales, en seguida entendió todo el potencial de la Casa Regente que le habían asignado.

Muy pronto la industria dedicada al ocio y el entretenimiento de esta antigua provincia se dedicó, exclusivamente, a la industria de la guerra. En el pasado, la principal riqueza de Aqueronte fueron sus paradisíacos paisajes y su fauna inofensiva. Aqueronte fue

inicialmente un desierto, terraformandose y convirtiéndose en un vergel paradisíaco por cuya estancia se pagaban fuertes sumas de dinero.

Todas las dinastías imperiales habían tenido sus palacios de recreo en las suaves colinas de Aqueronte, donde los soberanos disfrutaban de los más esplendidos manjares y de todo tipo de seres fantásticos que les proveían de entretenimiento y placer.

Tras la llegada de Alouqua de los laboratorios de la recién constituida Casa Regente de Aqueronte, surgieron todo tipo de monstruosidades diseñadas genéticamente para la guerra, engendros que fueron importados como tropas de asalto a lo largo y ancho de todo el Imperio, convirtiéndose en la competencia más feroz de androides de combate exportados por la Casa de Erebus.

Alouqua no necesitaba consumir humanos pues sus maestros genetistas le suministraron tanta sangre replicada como esta perversa Reina Dragón necesitaba y esto no era un hecho aislado, pues la inteligente reina había convertido la fabricación de esta sangre artificial en la segunda industria de Aqueronte. Así pues, el pueblo de Aqueronte dejó de cuidar su paradisíaco mundo jardín, acabando este por transformarse en un decadente reflejo de lo que una vez fue.

La producción y la generación de armas biológicas para el comercio se convirtieron en la única preocupación de sus gentes.

Aunque ambas casas, Erebus y Aqueronte, eran rivales comerciales en el pasado y según se decía, Alouqua y Akibel habían sido amantes poco después de que Abaddón los convirtiera prácticamente al mismo tiempo.

Pero tras la conquista del último Imperio estelar de los hombres cada uno había asumido el mando de su propio señorío, gestando sus propias dinastías vampíricas y con el tiempo, se habían olvidado el uno del otro.

Sin embargo, a los ojos de Abrahel y los otros Patriarcas, aún ardía una llama en los ojos de ambos, por mucho que se empeñaran en ocultarlo ante el resto.

- ¿Por qué nos has llamado? – le inquirió el descomunal Alqqeshotep, Rey Dragón de la Casa Regente de Estigia, el más alto y fuerte de entre los Patriarcas Oscuros.
- Respeto hermano, yo os respeto y por eso quiero compartir grandes cosas con vosotros.

Alqqeshotep era uno de los pocos Reyes Dragón a quien Akibel temía realmente. Sus ojos amarillos como el oro denotaban su poder único.

Tanto Alqqeshotep como su linaje tenían el poder de hacer arder a sus víctimas abrasándolas con la mente, desde el interior hacia fuera, haciéndolas experimentar un tormento indescriptible hasta que el calor las abrasaba y mataba.

Por esta y otras razones, se solía decir que en Estigia todo olía a quemado.

La Casa Regente de Estigia se cimentaba sobre el sistema Estigia, una antigua provincia imperial tan vetusta como la mismísima Alfa Centauri.

Estigia era poseedora de ricos recursos en Oro Millium, otro de los grandes combustibles del universo conocido, aunque de menor valor que el Minzlli de Ragnarök, cuyo descubrimiento desplazó en importancia a este sistema.

En las profundidades de su espacio se libraron batallas tan importantes como la de la Guerra de Independencia crosariana o el derrocamiento de la Hermandad.

Cada potencia que hubiera sometido al universo humano pasó por las Pléyades y dejó su huella en Estigia.

Se trataba de un mundo cálido de costas azules y pequeños continentes plagados de ríos y montañas, cuya principal fuente económica era la explotación de carburante. Los Estigianos pertenecían a la antigua casta de burgueses que iniciaron la guerra contra el antiguo Imperio terráqueo y al igual que los centauris, eran hábiles mercaderes, genuina mezcla de todos los pueblos que arribaron en su espacio-puerto.

En la época de Abaddón, el Oro Millium ya no era utilizado para los escudos planetarios o para impulsar los grandes cruceros de guerra. Sin embargo, era muy codiciado como combustible de maquinaria pesada y el único que era aceptado por la mayoría de los cruceros estelares antiguos.

Alqqeshotep de Estigia había edificado su capital flotante sobre uno de sus grandes océanos, una ciudad volante capaz de desplazarse por la faz del planeta impulsada por Millium.

Los estigios aceptaban a regañadientes la autoridad de Alqqeshotep y eran muy dados a sublevarse. El perverso Rey Dragón solía sofocar estas rebeliones con ejemplares castigos multitudinarios. El más afamado de todos ellos fue la crucifixión del monte Ebolas, donde los ajusticiados fueron incinerados vivos mientras aún agonizaban colgados en la cruz.

A pesar del sadismo de Alqqeshotep, una gran parte de la población se sometió a este Señor de la Sangre. Los estigios eran buenos guerreros, pero sus facultades primarias seguían siendo las que

trajeron la riqueza a la Casa Regente: la minería estelar y la tala de madera en sus grandes y frondosos bosques.

- Sí, porque… -se sumó Arqqesh, Rey Dragón de Petrus- ¿tienes algo que ver con lo de Arcadia? –Arqqesh lucía un manto negro con bordados en hilo de oro, su rostro de facciones contundentes iba marcado por aros ceremoniales y lucía tatuajes guerreros en la frente y en sus musculosos brazos desnudos propios de la cultura petrarca.
- Veo que habéis estado haciendo los deberes –les contestó Akibel con una mueca burlona.
- No tengo tiempo para juegos Akibel o nos dices para que nos has convocado o yo me marcharé –dijo Agagliareth, Rey Dragón de la Casa Regente de Crosaurius, mirando a Akibel con sus sombríos ojos negros como la noche bajo su turbante ceremonial purpúreo, típico de los uniformes Al Menoch.

Agagliareth era conocido por ser uno de los más despiadados y crueles de entre los Reyes Dragón. Una vez que Agagliareth tomo posesión de su nuevo feudo hubo levantamientos y gran oposición entre los fundamentalistas Menoch que se negaban a admitir un nuevo dios que supliese su milenaria fe. Agagliareth no tuvo piedad y mandó ajusticiar a millones de personas. El vampiro mandó arrasar los milenarios templos de oro y cristal y convirtió en esclavos sin voluntad a la población superviviente.

Agagliareth fomentó una nueva casta entre el pueblo crosariano, una nueva nobleza guerrera que sería la encargada de gobernar sobre la masa, luchar en sus ejércitos y velar por su progenie vampírica. A este nuevo pueblo se les llamo "Al Menoch" (los nuevos Menoch) y eran los únicos exentos de entregar a sus hijos en las loterías del sacrificio.

Los "Al Menoch" eran fanáticos capaces de luchar hasta la muerte por conservar sus privilegios y su forma de vida.

- Sin embargo, a pesar de que no sabías para que te he llamado, no has dudado en venir –rió Akibel.
- Siempre tan radical, típico de los crosarianos –rió Amazarac, guiñando un ojo a Akibel. El Patriarca oscuro iba ataviado con una elegante túnica hecha de seda e hilo de oro, collares y todo tipo de anillos, ostensible ejemplo del poderío económico ragnoriano.

Amazarac era el Rey Dragón de Ragnarök y principal enemigo de

Agagliareth, Rey Dragón de Crosaurius. La enemistad entre estos dos Reyes Dragón se remontaba a la enemistad entre sus dos pueblos.

Ragnarök fue originalmente una colonia de Crosaurius, pero el descubrimiento del "Minzlli" provocó su pronta independencia administrativa tan pronto como La Hermandad asumió el control de universo humano.

Los crosarianos siempre habían defendido su derecho a administrar las riquezas del cinturón de anteriores de Ragnarök, casi-feudo rico en el codiciado Minzlli.

El Minzlli era un mineral altamente calórico y el elemento principal del combustible más poderoso del universo conocido. Su comercio hacía que Ragnarök fuese el sistema más rico de todo el Imperio.

Para perpetuar el control sobre su pueblo, Amazarac pactó la consumición exclusiva de contingentes humanos comprados para tal fin y nunca el sacrificio de las gentes de Ragnarök.

Ragnarök era un mundo frío, yermo y desolado, en el que abundaban los páramos y las grandes extensiones vacías, no poseía ninguna riqueza natural y de no ser por el Minzlli, apenas habría podido comerciar con ningún otro recurso natural o manufactura.

Al ser uno de los grandes centros económicos del universo conocido, Ragnarök se había convertido en un referente de moda y estilo para el resto de sistemas civilizados. Sus lujosas ciudades-burbuja estaban equipadas con los últimos avances tecnológicos en confort y estilismo arquitectónico. Sus habitantes no pertenecían a ninguna etnia en particular, ya que el fenómeno migratorio a la opulenta Ragnarök era algo corriente pero, aun así, sus gentes se distinguían por su sofisticación y elegancia.

La mayor parte de la industria de Ragnarök pertenecía al ramo minero o por el contrario, se dedicaba a la importación/exportación o el tratamiento del Minzlli.

- Yo estoy de acuerdo con Agagliareth. Tengo muchos negocios que atender y estoy perdiendo el tiempo –le secundó mientras tomaba una calada de gas rosado de una cachimba levitante Astarot, el rollizo y auto complacido Rey Dragón de Saqqara.
- Está bien… os complaceré –Akibel hizo un gesto a uno de sus gigantescos androides y este se marchó por una de las rampas de la sala.

Tristemente conocida por ser el mundo que re-descubrió el planeta Hades, Saqqara era también famosa por haber sido el primer feudo y

cuartel de Abaddón hasta que este se alzara con el poder total del impero de Abramantes.

La principal riqueza de este mundo eran sus estaciones aéreas para la extracción del gas rosado, un producto único de los cielos de este mundo, muy codiciado para la ciencia médica.

Cuando Astarot tomó posesión del feudo de Abaddón, prestó especial interés a los efectos relajantes de esta droga gaseosa que embaucaba a los Señores de la Sangre, aletargándoles y produciéndoles un breve estado de sopor muy placentero.

En la nueva economía imperial, las propiedades del gas rosado eran altamente reconocidas, ya sea por los demonios o por los hombres para su curación. Esto favoreció la prosperidad de una sociedad rica y sofisticada en su helada agreste.

Astarot, al igual que otros Reyes Dragón, eximió a su pueblo de las loterías de sacrificio, diariamente se nutría con la sangre replicada e importada de Aqueronte. Desde luego un elevado coste que su gran industria podía asumir.

Las rojizas luces de la sala bajaron de potencia, Akibel bajó de la mesa y tomó asiento, de tal forma, que todos quedaron enfrentados por igual a la mesa.

Sobre la superficie de la mesa empezaron a formarse imágenes holográficas en tres dimensiones de un espectro de distintas tonalidades azules.

Una astronave de extrañas formas y dimensiones parecía sobrevolar una órbita planetaria, describiendo una elipse perfecta.

- ¡Reconozco ese mundo! –dijo el flacucho y alargado Anazareth, Rey Dragón de Alfa Centauri, que embutido en su manto blanqueado parecía un espectro pétreo–, este mundo es Arcadia.

La historia de Alfa Centauri era tan antigua como la historia de la humanidad en el Espacio. Se trataba de la primera colonia estable de la humanidad fuera del sistema solar. La revolución originada en su sistema, propiciada por las Ligas Mercantes, originó las guerras contra el sistema Madre y la postrera destrucción de Cronos y la Tierra.

Alfa Centauri era un mundo muy similar a la antigua Gaia tanto en tamaño como en geología o biodiversidad, no obstante, fue el primero en ser totalmente terraformado a imagen y semejanza de Gaia. Sus ciudades solían situarse en sus costas continentales, dejando el inexplorado interior a sus abruptas y peligrosas selvas tropicales.

Tras su re-descubrimiento, Alfa Centauri retomó su vocación mercantil, alejándose para siempre de los movimientos o aspiraciones

políticas que tanto daño le habían causado en el pasado. Por ello, cuando el Rey Dragón Anazareth descendió al antiguo mundo de los centauris, vio enseguida el potencial de aquel mundo rico y próspero.

Anazareth, al igual que otros Señores de la Sangre con sus respectivas poblaciones, pactó un acuerdo secreto, los ricos mercaderes de Alfa Centauri le proveerían de esclavos para alimentarse y él, a cambio, les gobernaría con indulgencia.

La Armada Mercante de Alfa Centauri era una de las más fastuosas del universo humano, al igual que sus ciudades y todo lo Centauri, se encontraba totalmente recargada por un estilo neo-clásico que trataba de asemejarse al antiguo estilo del Imperio Romano en la antigua Gaia.

Los centauris también eran las principales víctimas de los corsarios, pues sus ricos cargamentos transitaban por todos los rincones del universo conocido.

Desde el palacio de las "mil columnas blancas", Anazareth gobernaba su gran Imperio mercantil con la máxima de: "*Todo aquello que no puedas conquistar, cómpralo…"*

- Exacto, Anazareth –dijo Agagliareth.
- Tenéis buen ojo, en efecto – Akibel rió.

La proyección holográfica continuaba con mecánica precisión. La astronave alcanzó el perigeo planetario, al poco tiempo, comenzó a desplegar una especie de cañón que emergió a través de unas compuertas de la panza de la nave espacial, del cañón surgió una especie de rayo que descendió abriéndose como un abanico sobre la atmósfera planetaria y moviendo para un lado grandes cúmulos nubosos.

Acto seguido, la nubosidad comenzó a variar de forma brusca y muy perceptible, toda la climatología planetaria comenzó a cambiar con brusquedad, formándose toda suerte de fenómenos climatológicos destructivos que terminaron por arrasar la superficie del planeta.

- Os preguntareis: ¿Cómo pudo esta astronave acercase tanto a la órbita de Arcadia sin ser interceptada por la flota estelar de su Casa Regente?
- Yo sólo me pregunto si tú eres el responsable de lo ocurrido –le dijo Abrahel.
- ¿De lo de Arcadia? –le inquirió en tono burlón Akibel.
- Sí, de lo de Arcadia –le contestó Amazarac.
- No debéis turbaros haciéndoos preguntas vanas. Lo único que os debe preocupar ahora es si los siguientes podéis ser vosotros… -Akibel dejó que sus palabras

sonaran como cuchillos silbando hacia los oídos de sus enemigos. Todos los Patriarcas Oscuros se miraron aturdidos, era la primera vez que un Rey Dragón se atrevía a amenazar a sus hermanos tan abiertamente.

- Sabes que el emperador Abaddón se cobrará venganza por lo sucedido –le sentenció Astarot mientras el resto trataba de entender lo que estaba ocurriendo-, esta vez has ido demasiado lejos.
- No os estoy amenazando –Akibel se incorporó y todos volvieron a ponerse en guardia–, tan sólo os advierto, desde vuestros cómodos tronos habéis gobernado el universo conocido durante casi veinte siglos estándar, imagino que no querréis perder eso.
- Nadie me amenaza y se queda impasible –dijo Arqqesh mientras se incorporaba y echaba mano de la empuñadura de una espada corta que mantenía ceñida a su grueso cinto. Súbitamente, decenas de androides-soldado surgieron de todas las salidas rodeando la sala. La tensión podía masticarse, Arqqesh se quedó inmóvil.
- Arqqesh, Arqqesh, Arqqesh… mi fiero y bravo patriarca –Akibel anduvo describiendo círculos alrededor del Rey Dragón de Petrus–, no quiero luchar contra vosotros, pero os exterminaré si es necesario.
- Y, ¿qué quieres? –le preguntó Alouqua.
- Vuestro silencio, sólo eso… muy pronto un nuevo emperador, uno que no se aislará en su tenebroso mundo acuático, se alzará para controlar el universo conocido y su paso será como la mano fría de la muerte.
- ¿Quién, tú? –rió Alqqeshotep–, estás delirando, Abaddón beberá tu sangre y te matará lentamente y no precisamente en este orden.
- El destino reserva una sorpresa a nuestro anciano padre y si tú no quieres compartir su suerte, serás cauto y me harás caso.
- A ver si lo he entendió bien –Anazareth alzó las manos mientras hablaba–, nos has convocado aquí para informarnos que planeas atacar al emperador y suplantar su autoridad y para pedirnos que no hagamos nada al respecto, ni tan siquiera advertirle.
- Sobre todo advertirle –Akibel soltó una carcajada demencial.
- Eso nos convertiría en tus cómplices –dijo Amazarac–, Abaddón nos matará, al igual que a ti y reducirá nuestros mundos-capital y colonias a simples rocas inertes flotando

en el espacio.

- No lo hará –sentenció Akibel.
- ¿Por qué estás tan seguro? ¿Porque tienes esa tecnología que cambia el clima?, ¿una sola nave?, ¿sabes el potencial de la flota imperial? Y ya no hablemos de sus más leales lacayos, la Casa Regente de Ítaca y la Hermandad –continuó Abrahel.
- Como ya he dicho, no debéis preocuparos. Tengo un plan que no fallará y quien me haga caso, prevalecerá.
- Entiende Akibel –siguió Anazareth–, que necesitamos algo más. Nos estás advirtiendo y nos estas pidiendo que arriesguemos mucho traicionando a nuestro Padre Oscuro, el emperador. Necesitamos que nos des más información, sólo con esa astronave es imposible, siquiera, que te permitan acercarte al espacio de Ática.
- Amigo Anazareth, sé cómo es la flota imperial muy bien, mucho mejor que vosotros porque, no olvides que la mayoría de sus actuales cruceros de guerra fueron construidos en los astilleros orbitales de Erebus –un incómodo silencio inundó la sala. Erebus era uno de los principales constructores de astronaves de guerra del Imperio, casi todos los Reyes Dragón habían adquirido sus unidades y la sola sospecha de una trampa oculta en sus sistemas, les hizo temblar.
- Drakon nunca estuvo aquí, jamás escuchó tus palabras o se percató de la desaparición de Arcadia –dijo Abrahel con un brillo inusual en sus ojos. La primera norma de la naturaleza vampírica redactó su veredicto. Lo primero era sobrevivir y lo prudente por ahora era estar con Akibel.
- Está bien –dijo a regañadientes Arqqesh –, te daré un mes, si pasado ese tiempo todo sigue igual, consideraré tus palabras como un engaño e informaré al emperador Abaddón de tu intento de traición.
- Me parece justo –dijo sonriente y triunfal Akibel–, valoro tu voto de confianza hermano Arqqesh, pero recuerda una cosa, si me traicionas ni tus fabulosos maestros guerreros podrán protegerte de mi ira –acto seguido y uno por uno, todos los patriarcas oscuros se fueron poco a poco sumando a la conjura de Akibel.

Abrahel respiró con alivio al abandonar el lóbrego palacio de Akibel, ahora tenía mucho en lo que pensar, lo de Akibel podía ser verdad o no, no era la primera que Abaddón se servía de estas tretas

para probar la lealtad de sus vástagos. Si no jugaba bien sus cartas, aquel muy bien podía ser el final de su casa regente y la de sus hermanos patriarcas.

SERGIO TAPIA

La Profecía

No hay gloria sin dolor

Crónicas de Aurantia

LIBRO VI

LA BATALLA DEL VALLE DE DAG

1

"Ven, escucha… permite que te cuente su leyenda; sangre, sudor y hierro, el Profeta del Crepúsculo ya remonta los Pasos de Frontera, cabalga triste y sin esperanza en pos de la cruzada final por la liberación de Nemeron y de todos sus pueblos libres, cabalga abatido tras soportar la más apesadumbrada de las glorias, pues no hay gloria sin dolor, ni victoria sin sacrificio."

Extractos del sura 44, versículo 2236. Upanishads Sanatana Dharma

Al amanecer Kadosh ordenó a sus huestes prepararse para la batalla.

Los exploradores de vanguardia habían informado de una concentración de grandes contingentes de tropas enemigas en las puertas del valle del Dag.

A pesar de la increíble demostración de poder, no se avistaban drakkars sobrevolando los azulados cielos en las postrimerías de la Gran Dorsal. Corría el rumor de que Baalfegor había dado el mando de todos los contingentes a su recién nombrado general, Esaú. Al parecer, otro de los generales de Baalfegor, un tal Arcadio, se había alzado en armas amotinando Ciudad del Lago y Baalfegor había retornado a la capital con el grueso de sus tropas con objeto de sofocar la rebelión. Era evidente que Baalfegor consideraba la unión de los Dag y los aramitas del Sur una amenaza menor.

Sin embargo y aunque las noticias confortaban a los guerreros sagrados, tanto Kadosh como sus capitanes temían que aquella pequeña fracción de las huestes unidas de Esaú y Baalfegor fuera suficiente para aplastarles como a un insignificante mosquito.

Tras la caída de la Ciudad de los Grandes Puertos y la huida de su Dios de Sangre , Luzbel; Esaú se había rendido y había sumado sus fuerzas a las de Baalfegor. La Ciudad de los Grandes Puertos no era sino una de las siete grandes metrópolis que componían el reino de Esaú y tras el ataque, las otras seis junto con sus tropas acuarteladas habían permanecido intactas, tal y como Baalfegor había previsto, "*cortando la cabeza al perro, se acaba la rabia*".

Abrumado por el potencial militar de los drakkar, Esaú había optado por sumar el resto de sus efectivos y ciudades al Imperio ya consolidado por el antiguo vampiro. Esaú había pensado que era

mejor ser "*un príncipe en su reino, que un mendigo en tierra extraña*".

Gedeón apareció en la Sala del Consejo donde Kadosh ya le esperaba en compañía de Shigatse. Los tres hombres lucían imponentes corazas damasquinadas, capas carmesíes, espadas cortas y lustrosos yelmos con penachos emplumados.

- Saludos, Profeta –dijo Gedeón. –Los capitanes Ashir, Nejmad y Noah han enviado emisarios informando de su situación.
- ¿Y bien? –le interrogó Kadosh impaciente ante las nuevas misivas.
- Los jinetes de Ashir han bajado a las estribaciones del valle, los cazadores que comanda Noah se han desplegado por los alrededores de las colinas de la Laguna Joven y el grueso de la infantería capitaneada por Nejmad se dirige hacia el final de la espesura que da paso al claro de la vieja aldea.
- Todo está dispuesto –susurró Shigatse y sintió como le costaba tragar.
- ¿Cómo está el maestro Kumar? –le preguntó Kadosh. Realmente era una pregunta carente de sentido pues Kadosh conocía la respuesta.
- El maestro Kumar Rimpoche –le contestó Shigatse-, sigue sumergido en la inconsciencia y se acerca cada vez más hacia las puertas de la muerte. Los doctores me han dicho que no pasará de esta noche.
- Creo que espera un poco más antes de irse.
- ¿Espera, Señor? –le preguntó Gedeón.
- Espera a la conclusión de esta batalla. En alguna parte entre este mundo y el siguiente él está con nosotros. Su espíritu inmortal nos rodea y nos protege, puedo sentirlo –tras las palabras de Kadosh, Shigatse y Gedeón se miraron con un renovado fervor religioso.

Kadosh partió de la ciudad subterránea a lomos de un purasangre de color ébano fulgurante, custodiado a ambos flancos por Shigatse y Gedeón que también iban montados a caballo y tras ellos e igualmente a caballo, les seguían los Neffut, la guardia personal del Profeta del Crepúsculo. Los Neffut eran la guardia sagrada, la elite de la elite dentro de los guerreros de la ciudad subterránea, todos ellos de probada valía y fe ciega en su señor. Cerrando la comitiva, los tres últimos jinetes portaban antorchas prendidas dando así un aspecto ceremonial a la marcha.

Kadosh parecía un rey mítico salido de una gesta épica más propia de otro mundo y otro tiempo. Su brillante armadura damasquinada,

ornamentada con motivos Neo-Menoch, iba intermitente tapada por un espléndido manto de sedas verdosas y líneas entremezcladas de color encarnado y oro, igual que un emperador saliendo hacia la batalla. Tanto los dos capitanes de la guardia, Shigatse y Gedeón, como el resto de los Neffut, cubrían sus armaduras con túnicas y turbantes carmesíes y portaban jabalinas altas o falanges relucientes terminadas en largas tiras, ondeando al viento de la mañana, con oraciones escritas en caracteres minúsculos por los lamas de las montañas, anunciando así la llegada del flamante "conductor de hombres", "el libertador de almas", el Profeta del Crepúsculo.

Kadosh podía sentir la presencia de Esaú y no muy lejos de él, la de Charlize, aunque a diferencia de otras ocasiones, apenas podía leer sus pensamientos. Su vínculo telepático había cambiado, era como si aquella mente hermosa hubiera vedado el puente que antaño había tendido hacia su corazón, aunque aún no estaba cerrado por completo. Pero Kadosh dudaba de si esto podía ser porque Charlize aun retenía algo de su antigua naturaleza humana o por el contrario, porque sus poderes místicos y sobrenaturales continuaban desarrollándose hasta niveles insospechados. ¿Dónde terminaría su transformación? ¿En qué se estaba convirtiendo?

Una hora después alcanzaron las proximidades de la vieja aldea de los Dag. Aquellos edificios descuidados y carcomidos por la humedad habían sido presa del olvido y el tiempo. La antaño hermosa aldea que Kadosh recordaba de su niñez, ahora no era sino un grotesco recuerdo de lo que una vez fue.

A una señal de Kadosh, Gedeón mandó a uno de los pretorianos de la guardia del Profeta del Crepúsculo en pos de las otras posiciones para avisarles de la inminencia de la confrontación. El emisario partió hacia donde las huestes que comandaban Ashir, Noah y Nejmad preparaban la celada, habían de permanecer ocultos hasta que una flecha ardiente surcará el cielo del valle del Dag, esa sería la señal.

Si todo salía bien, la señal jamás sería lanzada. Kadosh había contemplado aquella escena cien veces sumergido en su mente presciente. Los caminos del futuro eran complejos y todos comportaban pequeñas variaciones que podían terminar en nuevas y complejas bifurcaciones que, a su vez, daban paso a mil y un caminos nuevos sobre la opción predicha. Todo había de ser hecho con cuidado si Kadosh quería triunfar y conseguir así sus propósitos.

Atravesaron la vieja aldea y tomaron el camino principal hacia la salida del valle hasta que, finalmente, se toparon con su propio destino. -Recuerda que ante todo son arrogantes. Esa será tu mayor fuerza -las palabras del maestro Kumar resonaron con claridad en la

mente de Kadosh, era como si su espíritu estuviera junto él ahora cuando más le necesitaba.

Ante ellos y sobre un plataforma de madera muy elaboradamente decorada con gárgolas y demonios pintados de rojo, azul, verde y amarillo, sostenida por decenas de esclavos exhaustos, Esaú les esperaba sentado en un impresionante trono de marfil y junto a él, sentada sobre la plataforma y cubierta de toda suerte de joyas y unos pocos velos semitransparentes, estaba Charlize, más hermosa y arrebatadora que nunca pero, por primera vez en diez años, Kadosh no reconoció aquellos ojos.

Tras la calesa del vampiro había estandartes y banderas que ondeaban furiosos al viento… decenas de miles de hombres ataviados con las vestiduras y turbantes negros, enseña del reino de Esaú. Algunos iban alzados sobre imponentes meharis o a pie y portando toda suerte de armas y estandartes con extraños símbolos multicolores que Kadosh no reconoció. Una fuerza colosal que sin duda podría reducir a cenizas todo el valle del Dag y con él engullir a todas sus gentes.

- Saludos Kadosh –sonrió Esaú–, te estábamos esperando –Kadosh y su guardia pararon en seco. Fue en ese instante cuando Kadosh se percató de que Charlize iba asida por un collar del que pendía una cadena de oro sujetada por las garras de Esaú.
- Perdóname si no comparto tu buen humor, Esaú hijo de Jacob.
- Veo que me conoces, eso está bien –el rostro de Esaú era como una máscara de porcelana impenetrable.
- No deseo tal cosa.
- ¿El qué?, ¿conocerme? –Esaú se echó a reír y tras él, todos que iban a la vanguardia de sus tropas que permanecían expectantes.
- Quiero que abandones mis tierras y no regreses nunca más. Te voy a dar la oportunidad de salir ileso de esto –la mirada de Kadosh se volvió fría e enigmática.
- ¿Cómo vas a conseguirlo? –Esaú siguió riendo–, mis ejércitos superan en varios miles a esa chusma que tú llamas guerrilla. Te voy a dar una idea mejor, he oído de tus habilidades y me puedes ser útil. Salva tu miserable vida… únete a mí, sométete a la voluntad de mí Señor Baalfegor y te convertiré en un Señor de la Sangre, un dios inmortal y te daré esta tierra para que la gobiernes en nuestro nombre –Esaú extendió la mano en señal de

ofrecimiento, dejando al trasluz sus enormes garras curvas. -¿Qué me dices?

- Digo que tú no eres un dios –Kadosh dejó que sus palabras atravesaran el orgullo de Esaú como cuchillas ardientes.

- ¡¿Cómo te atreves?! –restalló el caudillo impío atenazando aún más la tirantez de la cadena al cuello de Charlize que, pálida y hermosa, parecía no sentir dolor.

- Puedo demostrarlo cuando quieras, aquí y ahora –y Kadosh bajó de su caballo–, ante tus hombres y los míos. Yo, un simple hombre, puedo vencerte y arrebatarte la inmortalidad.

- ¿Por qué esperar más? –y diciendo esto, Esaú saltó al suelo soltando la cadena que apresaba a Charlize y desenganchando sus greñas blancas al viento como un lobo espectral al acecho. –Ven, vamos a probar lo que sabes hacer, hombrecito –mientras hablaba, Esaú desenvainó su cimitarra curva, aquel ser monstruoso parecía ahora mucho más grande que cuando estaba sentado en su trono. Por un instante, Kadosh dudo de su potencial.

- Que así sea –y diciendo esto, el Profeta del Crepúsculo sacó su espada de doble filo, un arma magnífica con versos del Upanishads Sanatana Dharma grabados en su hoja bruñida.

Aquella escena se antojaba irreal tanto para las huestes de Esaú como para la guardia de Kadosh que permanecían incrédulas observando una escena jamás vivida con anterioridad. Por primera vez, los generales y no sus soldados decidirían la suerte de la batalla, evitando así la muerte o la mutilación de miles.

Shigatse recordó para sí las palabras del Upanishads Sanatana Dharma que afirmaban "*le conoceréis por su misericordia y espíritu de sacrificio*".

Kadosh lanzó una finta contra su oponente que con una mueca risueña esquivó su embestida sin dificultad, devolviendo al instante el ataque. Una vez tras otra Kadosh se replegó ante los constantes ataques de su contrincante, que cada vez se volvían más rápidos y feroces.

Esaú gruñía como una fiera sedienta de sangre mientras propinaba a su adversario toda suerte de injurias e insultos, amenazándole una y otra vez con utilizar su carne para hacerse un nuevo vestido. Pero Kadosh no se amedrentó y muy pronto dejó de ceder terreno y ante la

atónita mirada de soldados y capitanes, saltó una y otra vez intercalando patadas en el aire con acertadas estocadas dirigidas al pecho y la cabeza de Esaú.

Por fin una de las embestidas tuvo éxito y Kadosh rozó la mejilla de Esaú de la que enseguida comenzó a brotar sangre cárdena y enfermiza. Unas pocas gotas de aquella sangre nauseabunda alcanzaron la hierba antes de que la herida se cerrara con espantosa celeridad, haciendo que esta se marchitara como si un fuego impío la hubiera consumido.

La gente de Esaú gritó enardecida, orgullosa del poder regenerativo de su dios viviente. Kadosh cayó al suelo y retrocedió unos pasos confuso. Pero antes de que pudiera recuperar el aliento, Esaú volvió a atacarle frontalmente.

Fue como un rayo, como una tormenta retorcida y cruel. La cimitarra de Esaú se hundió en las entrañas de Kadosh, tal y como Esaú hiciera siglos antes con su desdichado hermano Zebulón. Esaú rió y con su increíble fuerza levantó al muchacho para luego tirarlo al suelo como un peso muerto.

Charlize rugió furiosa y sin que Esaú pudiera prever su reacción, se lanzó contra Esaú derribándolo en el suelo en un duelo terrible y cruel, como dos tigres enfrascados en una trifulca sangrante. Algunos hombres del grupo de Esaú corrieron a socorrer a su señor mientras Shigatse, seguido de varios Neffut, desmontó y marchó en pos de Kadosh.

Pero cuando todo estaba perdido y en contra de toda previsión, Kadosh se alzó de nuevo, sin sangrar, sin muestra de dolor en rostro juvenil.

Shigatse y los suyos frenaron en seco. Kadosh les hizo una señal para que regresaran a su posición. Paralizados por la impresión los hombres de Esaú se detuvieron también y Charlize hizo lo propio, quedando tan boquiabierta como los demás.

- Levántate Esaú, aún no hemos terminado –le ordenó Kadosh.
- Pero, ¿cómo es posible? Yo te he matado y tú no eres un Señor de la Sangre… ¿Qué demonios eres?
- Para ti Esaú no seré un demonio, seré el ángel vengador que una vez invocó tu padre moribundo en su tienda en el desierto. ¿Lo recuerdas, Esaú? En aquel tiempo aún tenías un hermano y un pueblo que creía en ti.
- Pero… -Esaú no disimuló su confusión y miedo– no es posible que tú sepas esas cosas.

- Sé muchas cosas sobre ti, Esaú. Conozco todas las dudas y todos los temores que pueblan tu corazón corrompido por el odio. Es hora de se haga justicia.

La turbación se convirtió en una expresión de rabia desatada. Esaú se lanzó una vez más en pos de Kadosh con intención de estrellar la hoja de su cimitarra sobre la cabeza de su adversario para, de esta forma y en este modo, partírsela en dos.

Pero algo había cambiado, Kadosh había ido hasta las puertas de la muerte y había regresado aún más transformado. Sin inmutarse desvió la finta de Esaú, demasiado rápida para el ojo humano y sin que este pudiera hacer nada para evitarlo, aprovechó un hueco dejado por su oponente para hundirle su espada directamente en el corazón, uno de los pocos puntos débiles de su raza maldita.

Esaú ya estaba muerto antes de que su cuerpo cayera al suelo.

Kadosh levantó su espada ensangrentada mostrando la sangre corrupta del dios caído y tras él, todos sus hombres le aclamaron y cantaron con cantos de victoria en la antigua lengua sagrada.

Las tropas de Esaú capitaneadas por varios oficiales quedaron paralizadas y desorientadas, estaban huérfanas ante una situación que jamás hubieran podido concebir.

El más viejo de entre ellos, un anciano capitán de barbas cenicientas y poderosas espaldas llamado Ashir, avanzó hacia el cuerpo inerte de Esaú. Ni Kadosh ni los suyos se lo impidieron, el hombre parecía atónito.

Tras unos segundos de reflexión se aproximó a su amo muerto y con algo de desdén le sacudió una patada en el costado. Por supuesto el cadáver no reaccionó de ninguna forma. Acto seguido, alzó la vista hacia Kadosh con una expresión mezcla de asombro y miedo reverencial y sin dilación se arrodilló ante el Profeta del Crepúsculo y tras él, como si de una marea incontenible se tratara, las antaño huestes negras del malvado dios rey Esaú se arrodillaron ante el nuevo Dios, reconociéndolo así como su nuevo Caudillo y Señor.

Fue entonces cuando Kadosh volvió su vista hacia Charlize que permanecía en el suelo agazapada en cuclillas, con aspecto expectante.

- Levántate, Ashir –dijo Kadosh al tiempo que sentía como el hombre se incorporaba, admirado y sorprendido, de que Kadosh supiera su nombre. Tras Ashir, todas las huestes aramitas del norte se alzaron.
- ¿Qué haremos con ella? –dijo Shigatse al tiempo que se aproximaba a Kadosh– Ahora es una de ellos, debe ser aniquilada antes de que propague su semilla inmunda

entre nuestro pueblo.

- Escúchale, oh Profeta. La amenaza no será extinta hasta que ella perezca –le reclamó Gedeón mientras desmontaba de su caballo.
- Ella no perecerá –dijo Kadosh alzando su voz sobre todos los presentes. A lo que Ashir le respondió con una sonrisa, impresionado por la misericordia de su nuevo Señor.
- Pero Profeta… -trató de hablar Shigatse pero se paró en seco ante la mirada gélida de Kadosh.
- Ven conmigo Charlize, debemos hablar –y Kadosh tendió la mano a Charlize que lentamente y con un miedo reverencial en sus ojos, se fue incorporando hasta tomar la mano de Kadosh.
- ¿Por qué no les haces caso y acabas con mi vida? Ya no soy yo… -le susurró ella.
- Sé mucho mejor que tú quién eres realmente y en verdad te digo, amada mía, que hoy no será tu último día entre los vivos.

Y diciendo esto, Kadosh y ella se fundieron en un beso apasionado y sacrílego que heló la sangre de los presentes, enmudeciendo toda voz de aprobación o sanción.

Instantes después, Kadosh subió a lomos de su caballo a su amada y cogiendo las bridas del animal marchó andando despacio, rumbo a las profundidades del valle.

Sin darle mucha importancia a lo ocurrido y antes de perderse en las oscuras profundidades de un bosque cercano, pidió a Shigatse y a Gedeón que se quedaran allí para arreglarse con el capitán de Esaú. –Mañana partiremos con ellos hacia los Pasos de Frontera, esto no ha hecho más que empezar -les dijo antes de partir y dejarlos allí solos.

LA CRUZADA

2

“Hay datos históricos concluyentes. Sin lugar a dudas, la antigua casta de los emperadores Alsima de la vieja Gaia y el linaje de Sardón, Rey de los Saelitas en el Crosaurios pre-estelar estaban emparentados. Hay evidencias que demuestran que Nazarius Damocles, de ascendencia crosariana, era descendiente más o menos directo de Sardón. De ahí la buena posición de su familia en la Armada Sagrada de la Hermandad desde donde orquestó su golpe de estado. Esta ascendencia era algo de lo que se jactaban y enorgullecían emperadores como Abramantes y por tanto Hammurabi, descendientes directos de Damocles. Por tanto no es descabellado afirmar que Kadosh era en verdad digno heredero de ese legendario rey que una vez terminó con todas las plagas, todas las guerras y todos los sufrimientos de los pueblos de la antigua Gaia y unió a la fatigada humanidad en un frente común: La sagrada y necesaria colonización de las estrellas.”

Testamento del Lama Shigatse Rimpoche, Abad del Monasterio Saqqara-Corvino

El Gilgamesh era similar a un crucero de clase Erebus tenía la misma fisonomía de pájaro de presa aunque mucho más estilizada y picuda. A diferencia del gris tradicional, el Gilgamesh estaba pintado con un reluciente azul celeste con antiguas y arcanas runas e ideogramas pintados por todo el casco, evidenciando el respeto místico del pueblo de Dilum hacia los antiguos talismanes Menoch.

La astronave tenía las alas más replegadas hacia dentro, ocultando así sus dos toberas adicionales que le daban una capacidad propulsora superior y desconocida hasta entonces. Un diseño más del genio rescatado de las profundidades del espacio y el tiempo, Laertes de Dilum.

Con casi quinientos metros de eslora, el Gilgamesh era capaz de transportar a más de mil quinientos tripulantes y veinte cazas estelares de combate, aunque para aquella primera misión, el orgullo de la flota corsaria sólo disponía de una dotación inicial de trescientos tripulantes. Eso sí, todos ellos eran considerados los mejores de entre los mejores, la flor y nata de la armada y la clase científica corsaria.

Al mando del Gilgamesh iba el capitán Eneas, hermano del fallecido capitán Príamo y a la cabeza de la expedición y como medida excepcional, el Senescal Graco había decidido poner al propio Laertes,

ahora presidente en funciones de la Academia de Ciencias de Dilum, un cargo creado para él por la senescalía.

Algunos se aventuraban a afirmar que Graco veía en Laertes un hijo y un heredero al cargo vitalicio de Senescal y aunque en toda la historia de Dilum jamás se hubiera dado el caso de que un forastero terminara por coger las riendas de la Casa de los Senescales, la fama y el cariño del pueblo por el hombre que les había devuelto la esperanza y el orgullo era tal, que todo era posible.

El astillero orbital de Dilum soltó sus pesados anclajes y el Gilgamesh comenzó a moverse con pesadez y lentitud, hasta que su estilizado cuerpo quedó tenuemente iluminado por los primeros rayos de luz del sol ternario del sistema Dilum.

La escena era contemplada con admiración y esperanza desde todos los hogares de Troya. Las primeras maniobras de la “astronave de la esperanza”, como la habían bautizado ya, estaban siendo retransmitidas por holo-visión desde la estación de control orbital Nazarius II, en una órbita circundante cercana al astillero orbital.

Millones de personas contuvieron el aliento esperanzadas cuando el Gilgamesh hizo ignición en sus motores de popa. Poco a poco comenzó a desembarazarse de la atracción gravitatoria de la órbita de Dilum para, finalmente, terminar por perderse en la negrura del espacio con sólo potencia de Impulsión.

Era muy peligroso saltar al hiperespacio dentro del sistema solar de Dilum. Cualquier fluctuación en las bandas Z del espectro energético galáctico podría ser detectada por un enemigo indeseable y de ese modo, podría ser descubierto el secreto de la existencia del mundo corsario.

Todos los cruceros corsarios cada vez que iniciaban una nueva misión debían realizar la misma operación. La maniobra era tediosa pero evitaba comprometidas visitas inesperadas. El Gilgamesh tardaría del orden de dos o tres semanas estándar en alcanzar la suficiente distancia como para plantearse un salto estelar al hiperespacio.

Laertes cerró los ojos y recordó por un instante el sucio y oscuro puente del Abramantes, la antigua astronave del capitán Príamo en la que le rescataron de su largo letargo de hibernación apenas una década antes. ¡Qué distinto le parecía todo!, cien vidas no hubieran sido suficientes para entender tantos cambios. Pero allí estaba, en el magnífico puente comandado por el hermano pequeño de su amigo y benefactor.

El adolescente se había hecho hombre, un respetado militar y líder entre su pueblo y aun así, Laertes sabía perfectamente que si él no hubiera influenciado a Graco, muy probablemente sería otro capitán

el que comandara el Gilgamesh, pues muchos consideraban aún a Eneas un capitán demasiado joven e inexperto para una misión tan importante.

El puente del Gilgamesh era abovedado y luminoso, bordeado por relucientes consolas de control y presidido por el asiento de mando del capitán y tal y como era costumbre, los puestos del piloto y el oficial de comunicaciones adelantados y ligeramente a la derecha e izquierda, respectivamente, del puesto del capitán.

Aun así y en previsión de lo que le esperaba, Laertes había mandado montar un asiento adicional a la izquierda del capitán ante la estupefacción de los ingenieros corsarios, acostumbrados a la típica triada en la configuración estándar de los puentes. Laertes se había justificado afirmando “que ese sería su asiento, el del consejero de la misión”. ¿Cómo imaginar semejante misión sin su presencia?

Pero finalmente su cargo no era el de un simple consejero. El Senescal Graco había accedido a poner a Eneas al mando del Gilgamesh, pero no al mando de la misión. Laertes debía asumir esa responsabilidad o si no, Eneas jamás comandaría el Gilgamesh. Muy por encima de sus miedos, sobre todas las cosas estaba el sentimiento de gratitud hacia el hermano de Eneas. Laertes luchó por el nombramiento de Eneas como si le fuera la vida en ello, después, para su sorpresa, Eneas aceptó de muy buena gana, contento y dichoso de servir bajo las ordenes de su amigo, pues le consideraba, sin ninguna duda, el mejor de entre todos sus amigos y el más válido de todos los Corsarios, lo fuera o no de nacimiento.

- ¿Estás despierto? –le dijo Eneas tomando posesión de su butacón.
- Lo estoy –dijo Laertes abriendo los ojos y fijando la vista en la pantalla central frente a su asiento, donde ya se vislumbraba la negrura del espacio que atravesaban.
- Mejor, porque necesitaremos de todo tu talento para esta misión –Laertes notó que Eneas estaba exultante y dichoso, como un niño con zapatos nuevos.

Para aquella misión, el Alto Mando Corsario había sacado del baúl de los recuerdos el viejo uniforme azul marino con ribetes plateados, gorra de plato y botas altas y negras, igual que las antiguas fuerzas imperiales abramantinas.

La tripulación se había hecho retratos junto a sus amigos y familiares antes de partir, estaban orgullos y esperanzados, aquel era un símbolo para el pueblo de Dilum, tan acostumbrado a la decadencia y la desidia. Las casacas imperiales volvían a surcar el

espacio llevando la llama de la esperanza a los hombres en pos del Tercer Renacimiento.

- No te preocupes Eneas. Tú sólo controla a tu piloto para que nos guíe a las coordenadas que os pasé.
- ¿En serio estás seguro de que allí estará Nemeron?
- He contado con los siglos de desviación estelar y si el emperador Hammurabi no alucinaba antes de morir, Nemeron debería estar en esa posición –le contestó Laertes mostrando una amplia sonrisa.
- Y, ¿qué esperas encontrar exactamente?
- Un arma muy poderosa.
- Ciertamente, temo un poco lo que el viejo emperador nos reserva. Tanto secreto no puede ser bueno.
- Sólo he conseguido descifrar una parte de los textos pero, aún así, lo que he averiguado es mucho. Si sólo la mitad fuera cierta…
- ¿Te refieres a la historia del clon del emperador o la astronave Aurantia?
- Ojalá sean los dos.
- Ojalá… No sólo regresarías a Dilum con una astronave capaz de hacer frente al mejor de los cruceros de Abaddón, si no también restaurando la casta de los extintos emperadores descendientes de Nazarius.
- El pueblo reavivaría completamente la llama de la esperanza y se lanzaría en pos de un sueño que ya tiene olvidado: LA LIBERTAD.

EL CÓNCLAVE DE LAS DOS REINAS

3

“La herejía es un mal silencioso, una enfermedad sigilosa e insidiosa que se transmite por el don de la palabra escrita o hablada, afecta por igual a ricos y pobres, jóvenes y viejos, inválidos y sanos. Tan sólo el fuego redentor purifica y sana el mal de la herejía. Vosotros seréis ese fuego y con vuestra llama, los herejes arderán en el infierno.”

Ayatolá Sidi Alsima III, discurso de graduación de la XVI promoción de oficiales inquisidores en la Academia de Guerra de Los Peñones (capital de la Hermandad)

La estación estelar Baluarte VIII llevaba abandonada más de tres mil años estándar, silenciosa y casi fantasmal parecía un gigante oscuro de extremidades múltiples e irregulares, flotando a la deriva en el espacio infinito.

Las continuas embestidas y expolios la habían convertido en un sórdido trozo de chatarra siglos antes del nacimiento de Abramantes y la posterior caída del antiguo Imperio.

Aquel monstruo gris reflejaba la opulencia y la paz que antaño habían gobernado en el Imperio. Durante “La Paz de Nazarius”, Baluarte VIII había sido una parada obligada para las ricas astronaves mercantes que hacían la ruta de Alfa Centauri a Estigia en pos del por entonces codiciado Oro Milium, mucho antes del descubrimiento del preciado combustible Minzlli de Ragnarök, que marcaría el fin del apogeo económico estigiano.

Con la llegada del Minzlli y los nuevos sistemas de propulsión estelar, Baluarte VIII así como las otras estaciones en el espacio profundo de aquella ruta fueron abandonadas a su suerte, siendo muy pronto pasto de todo tipo de piratas y gobernadores provinciales que veían en ellas una fuente de ingresos extra. Pero lo que muy poca gente sabía era que en su interior había sido restaurado un pequeño módulo habitable, una base dentro del monstruo olvidado, protegida con potentes escudos y dispersores de escáneres que la hacían indetectable.

Ya no había nada en Baluarte VIII que atrajera a los expoliadores y buscadores de tesoros. El lugar era totalmente seguro, aún así, siempre convenía tomar precauciones.

Aquella base había sido construida y ubicada en secreto por un consorcio muy especial, una alianza secreta de líderes de facciones en apariencia muy dispares, pero que tenían algo en común, se reunían y protegían aquel lugar a la espalda de sus respectivos pueblos.

Hacía más de dos horas estándar que dos impresionantes fragatas de manufactura drakoniana habían arribado a las proximidades de Baluarte VIII, una llevaba el emblema del pez de Drakon y la otra el rombo de Aqueronte.

Tras la reunión con Abrahel, todos los Patriarcas Oscuros citados habían dejado de utilizar los cruceros estelares de manufactura erebuitica, ningún Rey Dragón que se preciara de entre los asistentes a la conjura osaría traicionar la amenaza de Akibel, eran demasiado dependientes de sus máquinas y manufacturas, pero no lo suficientemente confiados como para seguir utilizando y comprando unos cruceros de guerra que podían volverse contra ellos mismos en cualquier momento.

Desde luego que la tecnología de la Casa Regente de Erebus era muy superior a la de la Casa Regente de Drakon, pero era eso o exponerse a depender, totalmente, de los alocados designios del llamado “príncipe diablo” Akibel.

Tanto Abrahel como Alouqua habían acudido solas a la reunión pilotando, ambas, sendos cazas estelares de combate hasta el pequeño espacio-puerto de la base secreta. Las tripulaciones de sus respectivas fragatas eran los miembros más selectos y de confianza de entre sus respectivas guardias personales.

La pequeña sala de reuniones de la base secreta de Baluarte VIII era una estancia rectangular de paredes metálicas y blancas, muy bien iluminadas, presidida por tres grandes butacones.

Juntas, Abrahel y Alouqua parecían dos bellezas contrapuestas, igual que la noche y el día. Una rubia y de piel blanca y la otra con los cabellos rizados del más puro azabache y la piel oscura, como la infinita negrura del espacio profundo. Pero aún así, ambas tenían algo en común, algo que las había llevado a pactar con la fuerza más inimaginable que se pudiera concebir como aliado de un patriarca oscuro, no tomaban sangre humana y por ende, ni torturaban, ni beneficiaban la tortura o la denigración de humanos dentro de sus respectivas fronteras.

La alianza había sido fraguada cinco siglos estándar antes entre ellas mismas, como representantes de sus respectivas Casas Regentes y un humano en representación del tercer grupo. Desde entonces, hasta aquel momento, el oscuro cónclave apenas se había reunido más de cuatro veces. Aún faltaba el tercer miembro del mismo.

Instantes después, el bigotudo Senescal Graco hizo acto de presencia. A diferencia de las otras ocasiones en las que sus antecesores se habían reunido con el Cónclave de las Dos Reinas, Graco ya no lucía la armadura negra y pesada típica de los corsarios, si no el uniforme azul marino de las antiguas fuerzas imperiales, eso sí, con los galones dorados alborotados sobre los hombros de su casaca, signo inequívoco de su alta posición.

- Ha sido un placer inesperado que convocarais el Cónclave, empezaba a pensar que durante mi mandato no asistiría a un encuentro en Baluarte VIII y serían otros los que tendrían el privilegio de vivir la experiencia -Graco ocupó el tercer asiento.
- Es usted muy amable –le dijo Abrahel mientras le clavaba los ojos fijamente, estudiándole de arriba a abajo.
- Durante estos cinco siglos, nuestra alianza ha dado muchos frutos. Vuestras Casas Regentes no han atacado a las fuerzas corsarias y nuestras incursiones no han entrado en los sistemas controlados por Drakon y Aqueronte. Simple y satisfactorio para todos.
- Eso, ahora puede cambiar –le contestó Alouqua y Graco sintió un escalofrío que le recorrió la espina dorsal. Realmente no había olvidado que aquellas, en apariencia frágiles y hermosas damas, eran realmente dos asesinas mortíferas en potencia y que si deseaban desmembrarlo allí mismo, no encontrarían ningún tipo de oposición o dificultad.
- Akibel planea atacar Ática y derrocar así el gobierno imperial de Abaddón –continúo Abrahel– y tiene suficiente poder acumulado para conseguirlo.
- ¿Qué gobierno? Abaddón lleva casi nueve siglos estándar sin dar muestras de vida. Si no fuera porque los Señores de la Sangre le siguen enviando sus tributos anualmente al Templo de la Sangre de Ática, nadie se acordaría de su existencia. Las Casas Regentes viven y se gobiernan solas.
- Esa es sólo la estratagema de Abaddón, él quiere que creamos que ha desaparecido pero si tus historiadores han hecho bien su trabajo, recordarás que la última vez que Abaddón dio señales de vida fue precisamente por la insubordinación de un joven Patriarca Oscuro, su mundo capital fue arrasado junto con sus colonias y todo vestigio o recuerdo de su existencia. Abaddón fue implacable y

millones de humanos perecieron en su vendetta.

- Lo recuerdo –Graco hizo una mueca–, hace no mucho localizamos la tumba de ese desdichado.

- ¿Cómo es posible? –le preguntó Alouqua.

- No había referencias o nombres escritos, pero no tenemos dudas de que era un auténtico Patriarca Oscuro. Resucitó y mató a un científico antes de que pudiéramos reducirle y acabar con él. Había permanecido aletargado durante siglos, le despertamos sin querer, no sin antes pagar un alto precio por nuestra osadía.

- Exacto –Abrahel le miró con una expresión de desaprobación–, sois demasiado presuntuoso, tal y como demuestra el que vuelvas a vestir ese uniforme… El Imperio del Sol cayó…

- Quizás algún día se levante… -y ambos se sostuvieron la mirada con cierta tensión.

- Bueno, hablar de las amenazas del pasado no es el objetivo de este Cónclave –Alouqua cortó en seco–, Akibel posee un arma demoledora y durante los últimos años, se ha dedicado a incluir un pequeño regalo sorpresa en todos los cruceros de guerra que ha vendido a todas las Casas Regentes, haciéndolas inservibles ante él.

- Utilizad los cruceros drakonianos entonces… -sugirió el corsario.

- No tenemos capacidad de producción suficiente, nuestros cruceros de guerra son artesanales, no estamos preparados para atender tanta demanda –le contestó Abrahel.

- La cuestión es que ahora apenas quedan Casas Regentes con astronaves antiguas libres de componentes tecnológicos erebuitas, la proporción sería mayor de uno a mil. Sin quererlo, vosotros los corsarios os habéis convertido en una de las mayores potencias de la galaxia.

- No entiendo, ¿por qué me contáis esto? podíais haberos reservado ese dato, nunca nos habríamos enterado –Graco no disimuló su sorpresa.

- No lo entiendes, joven Senescal –le dijo Alouqua y Graco rió ante la ironía de que a pesar de su apariencia, realmente era mucho más joven que ella... –Hace unos días estándar se celebró un concilio en Erebus. Akibel nos informó de sus planes junto a casi todos los Patriarcas Oscuros.

- La cuestión es –continuó Abrahel- que estamos seguras de que si Akibel gana y derroca a Abaddón, después

atacará a todas las Casas Regentes y seremos incapaces de defendernos.

- Y, ¿si Abaddón despierta?

- Entonces será igual, pero a la inversa. Acabará con casi todas las Casas Regentes por estar al tanto de su traición. Millones de humanos morirán bajo el fuego de los bombardeos orbitales, ¿no me digas que eso no te importa? –Alouqua le miró inquisitiva.

- Claro que nos importa, sigue siendo nuestro pueblo. Pero no entiendo qué queréis que hagamos nosotros.

- Queremos que se cumplan todos los términos de la vieja alianza que firmamos con vuestros antiguos senescales. Queremos que los corsarios nos ayuden y protejan a las Casas Regentes de Drakon y Aqueronte si fuera preciso y a cambio y si respetáis nuestros dominios, os ayudaremos a restaurar vuestro antiguo Imperio.

- Y, ¿si nos mantenemos al margen?

- Entonces informaremos a Akibel y a Abaddón de la existencia y ubicación exacta de Dilum –sentenció Abrahel y aunque Graco no dijo nada, era evidente que aquella revelación le había impactado y perturbado. ¿Cómo habían descubierto la ubicación de su mayor secreto?... Si era cierto, estaban realmente a su merced.

Cuando el senescal Graco partió de Baluarte VIII, tenía el corazón comprimido, como si un puño siniestro lo apretara haciéndole más pesada la respiración. Hora era ya de informar al Senado y a los oficiales de su Armada Corsaria de la existencia de la vieja alianza entre los corsarios y las casas regentes de Aqueronte y Drakon pues hasta aquel momento, este había sido un secreto transmitido de Senescal a Senescal y a su círculo más íntimo…

¿Cómo reaccionaría su pueblo después de tantos siglos de lucha y sacrificio? Aquella decisión podría representar, incluso, el derrocamiento del gobierno de los senescales. Pero la cuestión era otra y quizás tras los avances aportados por Laertes, la victoria estaría más cercana que nunca. Debía prepararse y jugar bien sus cartas.

Muy pronto, para bien o para mal, todo iba a cambiar la galaxia.

JATAQ EL MAGNIFICO

4

“Me gustaría saber quién, cómo y cuándo se dio autoridad a simples hombres para esclavizar a sus semejantes; a privarles arbitrariamente de la libertad y a someterles a la vejación y la sumisión, humillándoles como a mendigos, cuando son ellos, los que se lucran y engordan a nuestras expensas.”

Historia de la Primera Guerra Galáctica - Saronte, orador y político de Alfa Centauri

Jataq estaba orgulloso de sí mismo, por fin estaba al mando de su propio crucero estelar, se sentía el rey del universo conocido.

El jactancioso y recién ascendido comandante lucía con suficiencia las doradas estrellas de su nuevo rango. El viejo petrarca tenía una sensación de control y dominio sobre su pequeña goleta ligera llamada “La Terranova”.

Finalmente, Jataq había ascendido. ¿Qué más daba si Terranova era un crucero drakoniano estelar obsoleto y antiguo? Le daba igual que no fuera un navío espléndido y pomposo como los modernos destructores comprados por la Hermandad a la Casa Regente de Erebus. ¿Es que las astronaves manufacturadas por La Casa Regente de Drakon no habían ganado también batallas? ¿Qué más daba que no fuera la astronave más vistosa y moderna de La Armada Sagrada?

Lo realmente importante era que era su nave. Después de tantos años de servicio, aquella era una digna recompensa por los servicios prestados y Jataq estaba profusamente agradecido al Patriarca y la Hermandad.

Aquella pequeña goleta tenía una dotación escasa: quince tripulantes, todos veteranos al igual que Jataq, todos condecorados hasta las orejas, todos de orígenes de mundos remotos y todos recompensados con un destino tranquilo tras largos años al servicio de La Armada Sagrada.

La pequeña Terranova tenía forma de lanza y era alargada con tres pequeñas aletas posteriores, que hacían las veces de planeadores ya que, aquel antiguo modelo drakoniano, podía penetrar sin dificultad en las atmósferas planetarias y funcionar como una aeronave convencional sin necesidad de permanecer atracada en órbita, haciendo que sus tripulares se sirvieran de pequeñas naves de transporte, tal y como ocurría con los grandes destructores

confeccionados en la Casa Regente de Erebus, una ventaja adicional de tiempos más antiguos y remotos.

Akibel había impuesto un nuevo mercado galáctico en la venta de astronaves donde lo que primaba era el precio y las dimensiones, al contrario que las manufacturas de la Casa Regente de Drakon, que eran más artesanales y cuidadas pero con muchas menos evoluciones tecnológicas y aún así, con precios mucho más prohibitivos que los erebuitas. Si embargo, la Casa Regente de Drakon tenía su propio mercado de compradores fieles, eso sí, mucho más cerrado que el casi monopolio controlado por Akibel. De hecho, hacía más de doscientos años que la Hermandad no encargaba ninguna astronave a La Casa Regente de Drakon, la última había sido un crucero estelar de placer para un Obispo caprichoso de un sistema remoto llamado Antígona.

La Casa Regente de Erebus y la Hermandad mantenían un lucrativo contrato de exclusividad que tenía a Akibel como su único proveedor tecnológico. Aunque a pesar de este contrato, en la práctica, la Hermandad sólo le comprara a Akibel cruceros de guerra, pues los fundamentalistas religiosos aún se resistían a tener grandes contingentes de tropas androides en sustitución de las clásicas legiones mercenarias que, históricamente, habían dado servicio como tropas de asalto. Por esta razón, la vieja goleta heredada por Jataq tenía más de trescientos años, a pesar de lo cual, los hábiles ingenieros de mantenimiento de Los Peñones la habían conservado en perfecto estado.

Gracias a esos cuidados y gracias a que sus elegantes formas siempre la habían hecho muy vistosa en los desfiles orbitales que de vez en cuando organizaba el caprichoso Patriarca, aún no había sido retirada del servicio activo.

Durante los últimos cincuenta años estándar, la Terranova se había convertido en un atractivo destino para los veteranos condecorados de la Armada Sagrada que esperaban su pronta jubilación, eso daba moral a las tropas, las hacía pensar en un futuro tranquilo y les daba un sentimiento de sosiego y fe ciega en sus superiores.

La Terranova era todo un símbolo y un orgullo para la Armada Sagrada aunque, funcionalmente, hubiera dejado de ser concebida como un arma efectiva mucho tiempo atrás.

Inicialmente la misión parecía sencilla. Jataq y su tripulación se unirían a un pequeño contingente liderado por la flor y nata de la Armada Sagrada. El propio Patriarca de la Hermandad iría al mando de su imponente buque insignia, el “Argos”, un gran destructor de clase Halcón, recientemente adquirido a la Casa de Erebus.

Como cada año, el Patriarca debía acudir en persona a Ática, sede

de la Casa Imperial, y entregar al emperador en persona el lote de humanos destinados al sacrificio como pago y tributo de la Hermandad a la divina persona de Abaddón.

La presencia de la goleta de Jataq era meramente decorativa, un pequeño navío más en medio del populoso convoy de astronaves que escoltaba al poderoso Patriarca desde el espacio de Los Peñones, hasta el planeta que Abaddón había usurpado antaño al viejo emperador Abramantes.

-Una primera misión tranquila y estúpida -pensó para sí Jataq-, ideal para unos veteranos cansados de guerrear.

Desde luego, si alguna astronave corsaria mentecata se atrevía a hacer frente a semejante flota, tendría una muerte rápida y estruendosa. No se esperaban visitas no anunciadas.

Unos días después, la caravana de astronaves de la Hermandad salió del hiperespacio entrando en el híper-protegido espacio del sistema Ática.

Si Jataq había pensado que las fuerzas de la Hermandad eran cuantiosas, lo que contemplaron sus ojos le llenó de asombro y admiración. Centenares de miles de astronaves de toda clase, tamaño y función, poblaban las inmediaciones de la órbita del planeta imperial de Abaddón, Ática. Aunque, muy pronto, Jataq se percató de que no todas tenían actividad, energía o parecían operativas, ¿cuánto Minzlli sería necesario para mantener aquella flota? Los cálculos de coste se disparaban hasta el infinito y más aún…

Innumerables astronaves simplemente flotaban en el espacio, como muertas o abandonadas. Era un espectáculo dantesco, a la vez que increíble y sobrecogedor.

¿Cuántas podrían ser activadas realmente si el emperador ordenaba un ataque contra alguno de sus enemigos?

Jataq recordó una antigua fabula de su niñez, la del dragón dormido al que todos temían pero nunca conseguía despertarse porque en realidad no era un dragón, sino una estatua de piedra…

Jataq permanecía templado, recostado en su butacón de mando presidiendo el puente, contemplando con tranquilidad la pantalla central del puente de mando de la Terranova.

Aquel despliegue de efectivos y astronaves era un espectáculo digno de ver. No obstante, la Hermandad disponía también de la segunda flota más numerosa de la galaxia y había acudido a la cita con más del ochenta por ciento de sus efectivos disponibles.

El planeta en sí, Ática, tampoco dejaba de sobrecoger. Su atmósfera, aunque ligeramente azul, daba paso a una siniestra gama de tonos grises y negros. Era una esfera colosal, oscura y

sobrecogedora, fría en apariencia.

Jataq había leído que en el pasado había sido un mundo idílico pero que cuando Abaddón lo conquistó, mandó cambiar su clima para convertirlo en un infierno frío de oscuridad y sombras.

En Ática no había luces o señales de ciudades y parecía tan muerta como los cruceros que vagaban como fantasmas errantes en las órbitas superiores del planeta, tenuemente iluminados por el sol binario y azulado del sistema.

Súbitamente algo reclamó la atención del comandante de la Terranova, un pitido intermitente, desviando la atención de Jataq hacia el puesto del oficial de comunicaciones.

- Mi señor –dijo el oficial.
- ¿Qué ocurre? –la voz de Jataq resonaba con autoridad y orgullo.
- Los sensores detectan una nave saliendo del hiperespacio.
- No se preocupe, oficial. Si es una amenaza, nuestra gloriosa flota dará cuenta de ella antes de que las fuerzas del emperador se enteren.

Lejos de cumplirse la profecía de Jataq, la misteriosa astronave no se detuvo y avanzó en impulso y silenciosa hacia La Armada Sagrada que ya se encontraba en las postrimerías de las órbitas más superiores de Ática.

La minúscula astronave intrusa parecía un mosquito al lado de los grandes destructores de la Hermanad, tenía forma cilíndrica y no parecía poseer ninguna ranura para baterías, cañones, láser o lanzaderas de misiles de tipo Jataq. Aún así, los generales del Alto Mando de la Hermandad que acompañaban al Patriarca, la vieron como una amenaza potencial y por tanto, ordenaron su inmediata destrucción. Nadie que osara importunar a la Armada Sagrada en su sagrada procesión de sacrificio, podía vivir para contarlo.

Dos pequeñas fragatas salieron al encuentro de la pequeña astronave inoportuna, maniobrando con cierta agresividad ciento noventa grados; hasta que, finalmente, se separaron del resto de la flota.

El choque fue rápido e imperceptible.

Tan pronto como ambas fragatas se aproximaron a la misteriosa astronave, fue como si ambas perdieran todo rastro de vida o energía. Súbitamente, se pararon en seco quedando a la deriva, flotando inertes en el frío espacio, sin comunicaciones o soporte vital. ¡Se habían apagado!

La oscura astronave siguió avanzando lenta e inexorablemente hacía la órbita de Ática.

Jataq no podía creer lo que estaban viendo sus ojos, aquello debía ser un mal sueño, una pesadilla, ¡era imposible! Una comunicación global fue lanzada a toda la Armada Sagrada: "En nombre de Akibel de Erebus, se les ordenaba regresar inmediatamente a Los Peñones y esperar sus órdenes". El tono era amenazante y contundente y no daba opción para la réplica.

La respuesta del orgulloso Patriarca Sidi Alsima de la Hermandad no se hizo esperar. Envió a sus mejores destructores en pos de la amenaza.

Para asombro del Patriarca y sus generales, todas las astronaves enviadas a interceptar a la minúscula nave de Akibel corrieron la misma suerte que sus predecesoras, quedando inmediatamente sin energía, muertas y a la deriva. Las mejores astronaves de guerra de la galaxia resultaban meros juguetes al lado de aquella pequeña y extraña nave.

El Patriarca estaba desconcertado, no sabía qué más podía hacer. ¿Akibel era un traidor? O aquello era una trampa disimulada.

Tras dejar fuera de combate a casi toda la Armada Sagrada, la silenciosa nave se posicionó en una órbita baja en torno a Ática y comenzó a emitir una onda de frecuencia en dirección a la superficie planetaria.

La siguiente respuesta de la Armada Imperial fue inmediata. Uno a uno, sus cruceros y astronaves fueron despertándose como silenciosos gigantes muertos, resucitando en medio de un cementerio infernal de sombras y olvido.

Aunque había algo que no cuadraba, las fuerzas de Abaddón parecían mucho más reducidas de lo que Akibel jamás hubiera imaginado.

Por un instante, parecía que iban a poder contrarrestar la amenaza pero, al momento, uno a uno todos ellos fueron sufriendo la misma suerte que los buques de la Armada Sagrada. Aquel desastre había dejado decenas de miles de muertos encerrados en sus gigantescos ataúdes de metal inertes y flotando a la deriva en el espacio frío y oscuro.

Como piedras pesadas y torpes, las astronaves desactivadas chocaban unas contra otras, impotentes y vacías de capacidad. Algunas explosionaban al colisionar, originando un espectáculo terrible de fuego y destrucción imposible de concebir.

Bajo la influencia del rayo generado desde la astronave de Akibel, la atmósfera de Ática comenzó a fluctuar.

Terribles fenómenos atmosféricos, que en la superficie se debían estar viviendo de forma demoledora, fueron perfectamente perceptibles desde el espacio.

En apenas unos segundos, la superficie de Ática quedó completamente arrasada por imparables y descomunales tormentas de proporciones colosales y descontrolados tsunamis de kilómetros de altura.

Jataq pensó que si realmente había habido alguna ciudad ahí abajo, ahora no debía de ser más que un puñado de ruinas bajo las aguas tenebrosas y heladas.

La nave de Akibel cesó la emisión de la onda y cerró sus compuertas. Poco a poco comenzó a ganar altura y a virar en redondo, cambió su rumbo y dirigiéndose, despacio pero segura, hacia la nave insignia de la Armada Sagrada, desde donde la contemplaban atónitos el Patriarca y su Alto Mando, impotentes y asustados como niños que han perdido todos sus juguetes.

Una llamada de auxilio general fue lanzada al resto de la Armada Sagrada superviviente. Sin embargo, los comandantes supervivientes, después de haber presenciado como las mejores astronaves eran barridas como simple chatarra ante sus incrédulos ojos, no se decidieron a correr la misma suerte que sus predecesores. En parte, aquel era el plan de Akibel.

Akibel dirigía las operaciones de su pequeña astronave robotizada, tan solo él, desde un espartano y solitario puesto de mando. Aquella pequeña lanzadera robotizada había sido modificada con las últimas tecnologías y comodidades de las que disponía la Casa Regente de Erebus, muchas de las cuales aún no estaban ni a la venta en el mercado galáctico de venta de componentes tecnológicos.

El pérfido Rey Dragón se encontraba confiado, seguro y gozoso, dirigiendo las operaciones de su astronave, tumbado en un cómodo y mullido diván de color rojo y deleitándose bebiendo sangre humana extraída poco antes de partir.

Para Akibel aquel era un espectáculo que llevaba planificando desde hacía casi dos siglos. Un espectáculo que no se hubiera perdido vivir en primera persona por nada.

Pero contra todo pronóstico, una pequeña goleta, que no era de manufactura erebuitica, se decidió a enfrentarse con la extraña amenaza, maniobrando veloz entre la numerosa chatarra espacial hasta interponerse entre el buque insignia de la Hermandad y la nave de Akibel.

Akibel no podía creerlo, se encontraba solo al mando de su pequeña astronave robotizada, su plan era perfecto, pero no había

contado con que la Hermandad o la Casa Imperial dispusieran, después de doscientos años, de grandes descuentos y generosas ofertas de alguna astronave manufacturada por otra casa regente que no fuera la de Erebus y por tanto, que no fuera vulnerable a la orden de desactivación transmitida desde su pequeña astronave de ataque. Se había desvivido comprando los excedentes anticuados de ambas Casas y reemplazándolos por los suyos propios. A los ojos del Imperio de la Hermandad, sólo era un Rey Dragón más luchando por monopolizar un mercado vital. Desde la llegada al poder de Abaddón, el capitalismo feudal de las casas regentes había sido el sistema económico preponderante en todo el Imperio.

¿Cómo podía haber fallado tanto? Por no disponer, su pequeña astronave no disponía ni de escudos para repeler un ataque convencional. ¿Para qué? si cualquier elemento tecnológico que se le acercara se desconectaba al instante... Llevarlos sólo hubiera sido lastre y consumo innecesario de Minzlli.

Toda la envergadura de la pequeña astronave estaba ideada para transportar las dos armas que únicamente debía llevar: por un lado, el cañón de cambio climático para arrasar y cambiar la climatología de Ática y por el otro, el emisor de la onda de desactivación de las astronaves compradas a su Casa regente.

- Es asombroso… -dijo el piloto de Jataq– no nos desactivamos. Somos inmunes a lo que quiera que sea que hace esa infernal astronave.
- Avance toda y prepare los torpedos –Jataq no mostró ninguna turbación, una vez más, era un soldado ejecutando órdenes con marcialidad y sin emoción.

Jataq mandó lanzar un simple misil atómico, un torpedo de lo más modesto dentro del ya por si humilde arsenal del Terranova, para así poder comprobar la capacidad los escudos y del casco de la astronave enemiga.

Tan sólo en el último segundo, cuando Akibel veía como el misil lanzado desde la goleta de Jataq se acercaba más y más a su astronave, Akibel pensó… -A pesar de la maestría del arma y su contundencia, ¿por qué la respuesta de la Casa Imperial había sido tan nimia? Apenas veinte cruceros imperiales habían sido tocados pero sólo ahora, con la muerte frente a frente, lo veía con claridad ¡realmente eran muy pocas naves para la importancia de la flota de Abaddón! ¿Era posible que el emperador ya no residiera en Ática y todos sus esfuerzos y ahora su sacrificio personal, hubieran sido en vano?

Dos cientos años preparando aquel plan no habían servido de nada… Iba a morir y su muerte no sería premiada o recordada. Jamás luciría la corona imperial.

¿Cómo podía haberse equivocado tanto? –se dijo Akibel a sí mismo y unas décimas de segundo después fue barrido por una explosión atómica que iluminó, cual relámpago cegador y breve, la oscura y siniestra órbita de Ática ante la sonriente y victoriosa mueca del Patriarca y sus impetuosos generales, que aún no podían creer lo sucedido.

LA BATALLA DE BASTIÓN DEL DESIERTO

5

"Aquel día vi ángeles y demonios luchando en los cielos, enfrentándose en la última y la primera de todas las grandes batallas y después escuché una voz de trueno que me decía -Ve y siembra la tierra con la sangre de mis enemigos…-"

Tradición oral aramita, oración previa a la batalla.

Dag-Nefer era un pequeño monte a la sombra del viejo Dag-Guiora, con una cumbre suave y lisa regada de hierba y flores primaverales, a cubierto de los impetuosos vientos que, constantemente, atenazaban las nevadas cumbres de los montes más elevados de la Gran Dorsal.

Sobre la cima del Dag-Nefer se levantaban, silenciosas, las ruinas de un antiguo monasterio abandonado, el Nefer-Corvino. Ahora, las pocas columnas silenciosas y grises que aún se mantenían en pie, estaban agrietadas y torcidas, como una vieja bestia enferma que resiste a morir.

En medio de las ruinas se alzaba un enclenque edificio de pareces calizas invadido por ejércitos de palomas somnolientas, que entraban y salían incesantes de sus oscuros nidos entre las tejas de la techumbre.

Aquella noche, la cima estaba bien iluminada, presidida por una clara y limpia luna primaveral que traía oscuros presagios y sensaciones de cambio.

Kadosh había llevado a Charlize allí, no les habían seguido, de eso estaba seguro, les temían y respetaban demasiado como para osar molestarles. Aquella noche, Kadosh conoció la carne en brazos de su helada amada, durante horas hicieron el amor, desbocados y desatados, como si la represión de los años se viera por fin completa y Charlize probó la sangre de su amante.

A diferencia de otros, Kadosh no murió pero tampoco probó la sangre de Charlize. Aquel líquido pesado y caliente supo distinto en los labios de Charlize, como si aquella sangre no fuera humana, sino otra cosa.

Ante la mirada cristalina de Charlize, las heridas de Kadosh se cerraron milagrosamente, curándose con la una celeridad antinatural, más propia de los de su raza, que de la simple naturaleza mortal.

Charlize no se lo explicaba, pero aquella sangre la había saciado por completo. Era como si el ansia se calmara y la necesidad no perdurara. Tras el éxtasis del amor, los dos amantes salieron desnudos y seguros a contemplar la luna, para así, de esta forma y en este modo, jurarse amor eterno.

Al amanecer, Kadosh se despidió de su amada partiendo hacia el valle donde las masas de hombres enardecidos ya alzaban los estandartes de guerra, rugiendo y aullando como bestias sedientas de sangre.

Kadosh encontró a todos sus capitanes y consejeros despiertos y expectantes. Todos con un fuego indescriptible brillando en sus pupilas, todos deseosos de atender hasta el más nimio de sus deseos, con la devoción más absoluta que se pudiera concebir. Todos menos Shigatse, que le miraba con aire sancionador, disconforme con las últimas decisiones tomadas por "el Profeta". Desde luego, Kadosh ya sabía que ni Shigatse, ni los otros monjes, aprobarían nunca su relación con Charlize; no, sabiendo en lo que ella se había convertido. Pero él la amaba y todo lo que ellos pudieran decir o hacer, no le importaba en absoluto.

Nejmad estaba extasiado, los acuerdos con Ashir, el antiguo capitán de Esaú, habían sido un éxito y sus tropas habían acatado el estandarte del Profeta del Crepúsculo casi sin oponer resistencia. Derrotado el demonio Esaú, ya nadie tenía dudas de la naturaleza y propósito divino de Kadosh.

Tras los primeros saludos, Nejmad informó a Kadosh. Los emisarios de los aramitas del sur habían traído malas nuevas. Baalfegor había sofocado la rebelión de Ciudad del Lago y tras exterminar al general rebelde y a sus seguidores, se dirigía con sus drakkar supervivientes a Bastión del Desierto, capital de los Pasos de Frontera.

El plan del viejo demonio estaba claro, pretendía cortar el paso de los refuerzos de los aramitas a la rebelión por los pasos del sur. De esa manera, pretendía ahogar la rebelión desde su apéndice y luego subir al norte, al valle del Dag, donde su golpe sería más contundente.

Pero Kadosh no estaba dispuesto a quedarse sentando esperando lo inevitable. Para sorpresa de Baalfegor, su ejército de tierra presentaría batalla a sus fuerzas de Mercaderes en terreno abierto y a las mismas puertas de Bastión del Desierto si era preciso y ante la mirada atenta de sus capitanes, Kadosh ordenó que se levantara el campamento y se pusiera rumbo a Bastión del Desierto. Nunca en la historia del valle del Dag se contempló un ejército tan numeroso.

Antes de partir, Kadosh dio una única orden a las gentes de entre los Dag de la Ciudad Subterránea que ya estaban reconstruyendo su

vieja y cansada aldea.

> - Tan sólo una orden os doy, tan sólo un deseo quiero que atendáis. Como vuestro rey y Profeta os imploro: Bajo ningún concepto, condición o necesidad, deberéis ascender la senda que conduce a la cima del monte Dag-Nefer, pues esa será una tierra sagrada y sólo yo o quien yo decida, podrá pisar su santa cima –y diciendo esto, Kadosh marchó como caudillo de hombres en pos de su despiadado enemigo.

Durante el viaje hacia Bastión del Desierto, las noticias se sucedían rápidamente. Emisarios nómadas iban y venían trayendo noticias de las lejanas e inhóspitas tierras del sur. Hombres montados y a pie luchaban contra las inclemencias del tiempo y el abrupto terreno; era preciso llegar cuanto antes al sur de los Pasos de Frontera.

Sobre la meseta desértica del mismo nombre, se levantaba la noble ciudad de adobe de Bastión del Desierto donde, desde tiempos inmemoriales, las tribus nómadas de los Pasos de Frontera se reunían para comerciar y descansar. Bastión del Desierto era un lugar casi sagrado, de gran valor estratégico y social, un pequeño oasis en medio de la desolación más absoluta.

Los espías de los aramitas anunciaron la llegada de Baalfegor a la ciudad de adobe. Posteriormente, se conocería lo sucedido. Masacres y violaciones, incendios y matanzas se habían sucedido hasta que el rey vampiro había sofocado todos los intentos de amotinamiento por parte de la población de la vieja ciudad.

Decenas de miles de soldados de Mercaderes habían desembarcado de sus drakkar tomando las callejas y plazuelas de Bastión del Desierto, sometiendo a la esquilmada población a la voluntad de su cruel señor.

Inmediatamente después, se habían puesto manos a la obra reconstruyendo sus derruidas murallas y levantando nuevas defensas, pues Baalfegor también tenía espías y estaba al tanto del avance de Kadosh y su numeroso ejército. Pero el viejo demonio no estaba dispuesto a perder un enclave tan estratégico como Bastión del Desierto.

Finalmente, Baalfegor había optado por presentar batalla al Sur de los Pasos de Frontera y ahogar así, definitivamente, la rebelión de Kadosh de una vez por todas. Para ello contaba con su superioridad numérica y la ventaja táctica de los arqueros y cañones a bordo de sus zeppelines drakkar.

Una vez vencidos los rebeldes que aún se le oponían, marcharía hacia el verde y exuberante valle del Dag y lo reclamaría como un feudo más para su recién estrena corona. Baalfegor ya se veía como el nuevo rey de Nemeron, el sueño que una vez iniciara el cobarde Luzbel estaba cada vez más cerca, cada vez más a su alcance.

Sin embargo y para sorpresa de Baalfegor, la insurgencia aramita no finalizó sus actividades con la toma de Bastión del Desierto. Tres días después de la toma de la ciudad, un grupo de guerreros, sirviéndose del abrigo nocturno, consiguió incendiar la flota de drakkar de Baalfegor que permanecía atada junto a las dunas a la entrada de la ciudad, privando así a Baalfegor de una ventaja estratégica vital sobre su oponente.

Los insurgentes fueron capturados y después ajusticiados debidamente. Pero Baalfegor ya no podía evitar lo sucedido. Tan sólo los efectivos de tierra permanecían operativos para la batalla.

Aún así, el rey vampiro se mostró confiado ante sus capitanes. Su número seguía siendo muy superior, según lo que le contaban sus espías y su experiencia como comandante en la batalla infinitamente más útil que la de un simple mocoso con aires de divinidad.

Cuando cayó la noche del décimo día, las tropas de ambos bandos se hallaban apostadas y dispuestas para la confrontación.

Ante la proximidad de Kadosh, Baalfegor mantuvo en vigilia a su todo su ejército por la desconfianza de un embate nocturno. Kadosh, en cambio, se dedicó a efectuar un reconocimiento más exhaustivo del terreno, a planear la ofensiva y descansar.

Al día siguiente, las fuerzas de Mercaderes se colocaron en una línea con dos poderosas alas de caballería, Baalfegor se situó en el centro con más de cinco mil lanceros de Ciudad del Lago, permaneciendo él a caballo tras ellos.

Tras Baalfegor, fueron colocados otros quinientos arqueros y trescientos jinetes adicionales, más los aramitas del norte que aún le eran fieles; también situó mil arqueros más en su centro izquierdo y otros mil doscientos en su centro derecho.

Kadosh se situó en el ala derecha junto con sus jinetes aramitas, seguido de toda la infantería aportada por Ashir, casi frente a Baalfegor, para evitar así el envolvimiento. Kadosh situó su cohorte de trescientos infantes montañeses en el centro, reforzado con una doble formación en la retaguardia de las tropas voluntarias comandadas por Nejmad, para que así, en el caso de que fueran rodeados, pudieran dar media vuelta y enfrentarse al enemigo desde la dirección opuesta y apoyados en sus flancos por formaciones de Ashir, giradas en un ángulo de cuarenta y cinco grados en sus respectivos flancos.

El sol comenzaba a apretar con fuerza, pronto su calor sería tan insoportable que hombres y bestias se sofocarían tan rápidamente que sería imposible aguantar los embates enemigos. No podían esperar más. Entonces, Kadosh avanzó diagonalmente hacia su diestra para mantener la superioridad en el flanco y saliendo del terreno preparado por Baalfegor, el rey vampiro ordenó que su ala izquierda sujetara la creciente marea lateral enemiga, realizando una escapatoria circundante.

Kadosh a su vez inició un ataque hacia el centro, usando su caballería con él a la cabeza y así comenzaron una cadena de asaltos y rechazos, hasta que las hileras de Mercaderes quedaron rotas, miembros mutilados, sangre y sol en la abrasadora meseta de Bastión del Desierto. Pero, a pesar del dolor y del calor, a pesar de la sangre y la muerte, ambos ejércitos se enfrentaron con determinación e impiadosa ambición. Ambos con la misma osadía y sed de victoria.

Entonces Baalfegor envió a su caballería hacía los montañeses del Dag. Los montañeses, que estaban delante de la caballería para protegerla de los meharis de Baalfegor, arrojaron sus lanzas y demás artefactos, derribando así a un número indeterminado de aramitas fieles a Baalfegor y dejando al resto aislados y sin cobertura alguna.

Una lluvia de flechas procedentes de las huestes del rey vampiro brotó como una sombra y oscurecieron el cielo, acabando con la vida de cientos de hombres de uno y otro lado. La carnecería era tal, que muchos aramitas del norte fieles a Baalfegor optaron por huir y dejar a su señor a su suerte.

Aliviado por el cambio de tornas, el rey vampiro, en una última tentativa de frenar el ímpetu de su adversario, envió al resto de su caballería regular apostada en el centro de su ejército, consiguiendo un pequeño triunfo al abrir brecha en las filas de Kadosh, aunque sólo en apariencia.

El regocijo de Baalfegor duró poco.

Kadosh utilizó ese momento haciendo girar hacia la izquierda y convergiendo con las tropas de su derecha hacia el centro de la contienda, donde se encontraba Baalfegor.

Los arqueros de Baalfegor fueron los primeros en sucumbir bajo los cascos de los meharis de Ashir. Los pocos soldados supervivientes huyeron despavoridos a la seguridad de los muros de la ciudad.

Completamente rodeado y casi sin escapatoria, Baalfegor huyó hacia las puertas de Bastión del Desierto espoleando a su caballo como alma que lleva el diablo. Al verlo, la caballería de elite que seguía a Kadosh le persiguió hasta interceptarlo; al estar a su misma altura, Kadosh se lanzó sobre Baalfegor derribándolo y cayendo ambos al

suelo.

La pelea fue feroz. Mientras los capitanes de Baalfegor y Kadosh se enzarzaban en duelos individuales, el Profeta del Crepúsculo cruzó su espada con la del rey vampiro. El batir de aceros, los relinchos y los gritos de los guerreros eran ensordecedores.

Embiste tras embiste, finta tras defensa, los aceros de ambos se cruzaron bajo el sol inmisericorde de la meseta de Bastión del Desierto.

Nadie lo esperaba… no de esta forma. Finalmente, haciendo un giro sorprendente, Kadosh consiguió hundir su hoja en el pecho de la mala bestia, arrancándole el corazón y la vida, antes de que mordiera el suelo polvoriento. Una vez más, Kadosh había demostrado que no era humano…

Cuando Baalfegor cayó y la noticia fue transmitida entre sus tropas supervivientes, estos no tardaron en rendirse a las huestes del Profeta del Crepúsculo.

Aquella mañana, en la meseta de Bastión del Desierto, el destino de Nemeron fue salvado y sentenciado para siempre y con el de Nemeron, el destino del resto del universo conocido.

LA AMARGA PÉRDIDA

6

"Vinieron de las estrellas en pos del Profeta del Crepúsculo y tras conversar largamente con el Profeta, le persuadieron para que los siguiera y les ayudara a liberar a las otras humanidades esclavizadas por el yugo de los Señores de la Sangre."

Testamento del Lama Shigatse Rimpoche, Abad del Monasterio Corvino

Un año después de la Batalla de Bastión del Desierto, Kadosh y sus monjes evangelizadores habían consolidado su poder a lo largo de todas las tierras de Nemeron.

Nuevos monasterios y órdenes religiosas fueron fundados a lo largo y ancho de la tierra reconquistada. Desde la Ciudad de los Grandes Puertos, hasta la laguna de Aurantia, la palabra del Profeta del Crepúsculo fue escuchada y venerada por todos los pueblos de Nemeron con respeto y devoción.

Allí donde había guerra, Kadosh llevó la paz. Donde había hambre, Kadosh llevó el pan y sal y donde había odio, Kadosh llevó amor y compresión. Entre tanto, los escribas comenzaron a compilar los hechos y comentarios de su vida, cada acción, cada frase o cada gesto o actitud fue escrito, datado y clasificado para salvaguardar todo lo posible la figura del liberador.

De Luzbel, el vampiro huido tras la caída de la Ciudad de los Grandes Puertos, nada más se supo, aunque el Profeta mandó a su pueblo mantenerse siempre fiel y alerta a la espera del resurgimiento del mal sobre la faz de Nemeron. Para este fin fue creado el primer ejército regular de Nemeron, una milicia compuesta por hombres venidos de las cuatro esquinas de aquel mundo liberado que enarbolaban, con orgullo, el estandarte del Profeta del Crepúsculo, un ojo abierto encerrado dentro de una mano también abierta.

Kadosh mandó reconstruir Bastión del Desierto para convertirla en la capital de su joven y prometedor reino. La vieja ciudad de adobe, al sur de los Pasos de Frontera, brilló orgullosa como nunca antes en toda su historia.

Sobre las milenarias calles, antaño sucias y polvorientas, se alzaron calzadas adoquinadas, se edificaron palacios, profusos minaretes y templos Neo-Menoch que cubrieron sus vías y arterias. Se levantó un gran acueducto que trajo agua en abundancia desde las generosas cimas de la Gran Dorsal, haciendo que la ciudad recuperara su antigua

vida y más aún.

Las milicias del Profeta del Crepúsculo aseguraron las rutas normales de comercio levantando fuertes y creando patrullas regulares que velaban por los viajeros y los caminos que transitaban, animando así a mercaderes y peregrinos venidos de las cuatro esquinas de Nemeron a alcanzar la nueva capital.

Bastión del Desierto terminó por eclipsar toda la gloria y el esplendor que antaño lustraron metrópolis como Ciudad del Lago, dejando en el olvido lo que una vez fue la cuna de la civilización de Nemeron.

El comercio y la opulencia volvieron a consolar a las agotadas gentes de Bastión del Desierto, hastiadas por la guerra y las privaciones. Los antaño nómadas de la ciudad de adobe, descendientes sedentarios de las orgullosas tribus nómadas de los Pasos de Frontera Septentrionales, se sentían orgullosos a la vez que altivos, por la elección que Kadosh había hecho de su ciudad. Vivir en Bastión del Desierto era vivir en la corte de la capital del mundo.

Ashir regresó a las ciudades del norte como gobernador y capitán del Profeta del Crepúsculo, restaurando el orden perdido y conciliando hombres y propiedades en el antiguo reino de Esaú, que ahora se había convertido una provincia más del basto complejo reino del nuevo rey Kadosh.

Los presos capturados tras la batalla de Bastión del Desierto recibieron clemencia del indulgente monarca y aunque se les privó de sus armas y estandartes, se les permitió regresar a Ciudad del Lago como hombres libres. A cambio, los capitanes del antiguo ejército de Baalfegor juraron lealtad a la corona de Bastión del Desierto y nombraron a Kadosh Dux de Ciudad del Lago, prometiendo no alzarse jamás en armas contra Kadosh o sus representantes. Como el resto de tierras de Nemeron, La Liga de Mercaderes pasó a ser una provincia tributaria a la nueva corona.

Entre tanto, Nejmad y centenares de voluntarios milicianos formaron la Guerrilla del Oriente, un contingente independiente de las fuerzas regulares de Kadosh que se encargó de recorrer las infinitas extensiones entre el Valle del Dag y las selvas De Mercaderes, en pos de los restos de los espectros de sangre supervivientes de Baalfegor para exterminarlos, limpiando así, toda semilla del maldad de la faz de Nemeron.

Shigatse y la mayoría de sus monjes regresaron al Dag-Guiora, aunque bastantes se quedaron para ejecutar los oficios religiosos que la creciente población de Bastión del Desierto demandaba.

En recompensa a los numerosos servicios prestados, Kadosh

consiguió nombrar a Shigatse nuevo Abad del monasterio de Saqqara-Corvino. Con este cargo se convirtió en un referente para todos los monjes de Nemeron, una especie de Patriarcado oficioso que marcaba las pautas religiosas y las nuevas tendencias inspiradas de la ya sagrada plaza de Bastión del Desierto.

Gedeón también regresó al Valle del Dag al igual que al resto de cazadores que les habían acompañado, para combatir en la cruzada y derrotar al mal. Tan sólo un puñado de ellos permaneció junto al Profeta, comandado por el infatigable Noah formando su guardia personal: Los llamados Neffut.

Cuando las necesidades básicas de la ciudad fueron cubiertas, Kadosh ordenó la construcción de un gran palacio.

El Profeta del Crepúsculo mando traer orfebres, albañiles y arquitectos de las Siete Ciudades Magnificas, esculturas y tributos en mármol blanco de la lejana Ciudad del Lago y piedra caliza en abundancia, sacada de las profundas canteras del Gran Asoka; todo ello para alzar una imponente mole, el más esplendido de todos los palacios de Nemeron, que estaba coronado por una gran bóveda de lapislázuli franqueada por cuatro espléndidos minaretes de mármol blanco arrancado de las arrogantes paredes del medio destruido palacio del Dux de Ciudad del Lago y remates y estelas conmemorativas labradas en oro y selladas en la piedra, que decoraban todas las fachadas haciendo que el palacio brillara como una joya, siendo visible desde incontables kilómetros de distancia y dando lugar a todo un nuevo estilo arquitectónico llamado Kadoshino; prueba y orgullo de que Bastión del Desierto era la nueva capital de Nemeron.

Meses después, Tera fue traída desde el Dag y junto a Noah, permaneció cerca de su amado hijo adoptivo, velando por él en medio de las crecientes luchas de poder e intrigas palaciegas en la nueva corte de Bastión del Desierto.

A pesar del amor que su pueblo sentía por su salvador, un creciente número de insurgentes venidos de tierras distantes no entendían ni aprobaban la divinidad de Kadosh y no estaban de acuerdo en rendir pleitesía y tributos al gobernante de Bastión del Desierto.

Tanto Noah como los Neffut no sólo debían de custodiar a los cortesanos y embajadores, sino también controlar las ricas avenidas que llevaban al palacio y a los peregrinos que visitaban los nuevos lugares santos. Muy atrás quedaban ya los años en que el leal cazador del Valle del Dag sólo se tenía que preocupar por traer una buena presa con la que llenar la panza cada día.

A pesar de todo, a pesar de lo vivido, para Noah y Tera, Kadosh seguía siendo aquel muchacho indefenso de ojos azules que con atención se paraba frente a la lumbre del hogar para escuchar las historias que Noah le narraba.

Cuando los primeros trabajos de construcción del palacio concluyeron, Kadosh envió a su capitán, Ashir, en una embajada especial al valle del Dag.

La misión de Ashir era alcanzar la cima del monte Dag-Nefer y encontrar a Charlize para traerla junto a Kadosh. El joven rey anhelaba sobre todas las cosas su compañía y calor y ansiaba convertirla en su esposa y reina y para compartir con ella sus últimos años junto a los hombres.

Sin embargo la suerte guardaba con celosa bruma el destino del Profeta del Crepúsculo pues, para su sorpresa, cuando la comitiva nupcial encabezada por el capitán Arma alcanzó la sagrada cima del monte Dag-Nefer, Charlize ya no estaba allí.

Pero Ashir no se rindió, el capitán la buscó durante muchos días y noches, no sólo en los recovecos y ruinas del monte Dag-Nefer, sino también a lo largo y ancho del valle y a través de los cuantiosos picos que pueblan la Gran Dorsal. Pero no la encontró, ni una pista, ni un mensaje, ni una señal. Era como si se la hubiera tragado la tierra, como si nunca hubiera existido.

Con el corazón del Profeta roto, finalmente, el capitán Ashir mandó poner rumbo de regreso a Bastión del Desierto.

Transcurridos varios meses, la comitiva de Ashir alcanzó su destino y con todo su pesar, el viejo capitán informó al joven rey Kadosh de las malas nuevas.

Kadosh no podía creerlo. Su presciencia ya no le servía para nada… con ojos vidriosos dejó a Ashir solo en la sala del trono mientras este aún no había terminado de dar su informe.

El capitán Ashir se quedó allí, solo, flanqueado por sus hombres, aún sucio por el polvo del camino y con los ojos arrasados, conmovido por la pena de su Señor y maldiciéndose así mismo por no haber obtenido otro resultado.

Ante el silencio de Kadosh, Ashir se rasgó las vestiduras y tiró su espada a los pies del trono vacío, para después marcharse junto a sus hombres, de nuevo, al desierto de donde había venido.

El corazón del joven rey se ensombreció y quedó desolado y triste. Enfermó por un pesar tan profundo como el Gran Océano del Norte. Kadosh no podía concebir cómo, a pesar de todo su poder y de toda su capacidad, en sus visiones ya no aparecía Charlize. Su amante se había desvanecido en la noche del olvido como si jamás hubiera existido.

Kadosh se encerró en sus dependencias y durante muchos días y noches no quiso ver o hablar con nadie.

Tiempo después, Kadosh comenzó a soñar con Charlize, altiva y hermosa. Vio a Charlize en sus ensoñaciones caminando en un ocaso rojizo en pos de la cima de una colina de pendiente suave parapoco después, volverse, mirarle y desaparecer otra vez. ¿Acaso significaba algo aquel sueño?

Aquellos sueños no hicieron sino turbarle aún más. Así fue como Kadosh, cada vez más, buscó la soledad y terminó por encerrarse en las paredes de su oscuro palacio de Bastión del Desierto, dejándose ver sólo si era muy necesario y en ocasiones muy especiales. Noah y Tera fueron su única voz entre los vivos.

Entre tanto, los Neffut le seguían protegiendo y cuidaban día y noche, a su profeta y salvador, sabedores del vacío que lo embargaba.

LOS EMISARIOS

7

"Aurantia et Troya"

Crosariano Clásico - Texto labrado en la Roja Negra Sumergida de Ciudad del Lago

Finalmente, el Gilgamesh alcanzó la órbita de Nemeron, aquella atmósfera de tonalidades que variaban entre el anaranjado más profundo y el azul celeste más puro, tenía como resultado una imagen enigmática y embriagadora.

- ¿Cómo que no puedes descodificar la otra mitad del cristal de memoria de Hammurabi? –Eneas se mostraba confuso.
- Pues como lo oyes, creía que podría pero no entiendo el algoritmo, es demasiado complejo, demasiado avanzado –Laertes trataba de mantener la compostura.
- Y ahora, ¿qué? –dijo el capitán Eneas señalando a la atmósfera planetaria de Nemeron, ya visible desde el ojo de buey de sus aposentos, donde ambos hombres se habían reunido en privado. –Estamos aquí, hemos expuesto a la mejor astronave de la flota de Dilum a ser descubierta por el enemigo que rodea este sistema y no

sabemos ni qué buscar, ni cómo hacerlo, ni tan siquiera si realmente existe el clon de Hammurabi o murió hace siglos, vete a saber dónde…

- No puedo contestar a ninguna de tus preguntas Eneas, recuerda que no tenemos los amplios conocimientos genéticos de los que gozaban los científicos del último emperador. No me hará falta recordarte que fue tu gente la que se durmió en los laureles, no yo –Laertes puso su mano en el hombro de Eneas para tranquilizarlo. –Simplemente, te digo que nos enfrentamos a un enigma matemático tremendo, a fin de poder descodificar el resto de la información contenida en el cristal de memoria que encontré en la cámara sellada de Hammurabi. Realmente no sé cuánto tiempo más me llevará resolver el problema.
- Está bien… seamos prácticos –dijo Eneas recuperando la compostura-, ¿Crees que deberíamos aterrizar y explorar el terreno?
- Para eso hemos venido, ¿no?
- Está bien. Cogeremos un caza estelar de combate y bajaremos a la superficie tú y yo, los dos solos. Pero, ¿cómo vamos a identificar al clon si lo encontramos?, ¿tienes alguna foto de Hammurabi? –Eneas estaba siendo sarcástico.
- Tengo algo mejor –Laertes hizo una mueca–, entre el incontable material rescatado de la cripta de Hammurabi encontramos esto –Laertes mostró a Eneas una especie de ordenador de color gris del tamaño de un puño.
- ¿Qué es?
- Pues, teóricamente, es una especie de escáner. Detecta un código de ADN concreto, el del clon, porque recuerda que el clon no tiene exactamente el mismo ADN que el de Hammurabi, su ADN es una combinación del ADN del emperador y partes recopiladas de prisioneros vampíricos, de ahí su poder y lo que le hace tan importante. De hecho, poco después descubrimos que todo Dilum está poblada de componentes que se activan con la proximidad de ese mismo ADN.
- Era como si Hammurabi prepara algo para el clon pero, si eso es como dices, ¿por qué enviarlo aquí?, ¿por qué no dejarlo en Dilum para que realizara la función para la que fue creado?
- Según lo poco que he podido traducir, este clon no iba ser el definitivo, era sólo un experimento social y genético más, uno de los últimos eso sí, pero no el definitivo. Lo

que pasó es que Hammurabi murió de improviso y su proyecto secreto fue clausurado prematuramente por el nuevo gobierno de los senescales de Dilum.

- ¿Has dicho social?
- Sí, eso he dicho. Hammurabi buscaba la motivación religiosa para reconvertir a la galaxia de nuevo a su favor y en contra de los Señores de la Sangre.
- Hammurabi era un genio.
- Lo era. Recuerda lo que ya te conté. Se buscó un mundo aislado como Nemeron, un mundo que hubieran abandonado los Patriarcas Oscuros, pero que aún contara con población humana con la que el clon pudiera interrelacionarse. La idea era que se desarrollara y pusiera en práctica todo su poder por propia iniciativa, mostrándose a los humanos del experimento como un líder. El grupo humano seleccionado debía llevar algunos siglos abandonado a su suerte.
- Ya entiendo. Para que el proceso de degeneración social y barbarismo ya hubiera comenzado y por tanto, el grupo estuviera en un estado social primitivo, ¿no?
- Así es. Según lo poco que he podido leer, los espías de Hammurabi influenciaron a las fuerzas religiosas y fácticas del planeta. Dos siglos antes de enviar al clon se creó una subcultura religiosa con profecías, profetas y mensajes ocultos, preparando al pueblo para la llegada de un liberador, un caudillo de hombres, lo llamaron el proyecto Profeta del Crepúsculo.
- Increíble.
- Lo es.

Los extraños rumores de luces fulgurantes en el cielo nocturno sacaron a Kadosh de su depresión. Pronto fueron tan comunes y extensos, había tantos testigos y tantos relatos sobre ellas, que Kadosh ya no pudo evitar hacerles caso.

Lo había visto en sus sueños, aquello era importante.

Sobreponiéndose a su propia amargura, una vez más optó por hacer frente al posible mal que podía estar abatiendo de nuevo su joven reino y de esta forma y en este modo, una vez más, el Profeta del Crepúsculo subió a lomos de su imponente rocín y seguido por los Neffut, comandados por Noah, partió de Bastión del Desierto en pos de las luces del cielo que turbaban la paz y la calma de sus súbditos.

Por donde iba, ya fueran campamentos nómadas o poblados de los campesinos que poblaban las aldeas junto a la Gran Dorsal,

escuchaban las mismas historias. Luces brillantes que iban y venían a gran velocidad surcando los cielos o súbitamente, se paraban y observaban a los hombres y los ganados, para luego desaparecer con la misma presteza y silenciosa majestuosidad con la que habían aparecido. Algunos decían que las habían visto llegar del desierto como si hubieran surgido de las ruinas de la Ciudad Roja, la ciudad maldita donde se creía que había regresado el demonio Luzbel tras huir de su hijo oscuro, el malvado Baalfegor.

Sea como fuere y con un espíritu totalmente renovado, Kadosh no cejó en su búsqueda y durante meses viajó de una esquina a otra de su reino. Mientras, la leyenda del Profeta del Crepúsculo crecía y con ella su estela.

Algunos decían que lo que realmente buscaba Kadosh era el espíritu de Charlize, que aquellas luces nocturnas no eran sino los reflejos del alma de su amada que le invocaba desde el inframundo, llamándole y tentándole con la muerte para que sus espíritus volvieran a reunirse.

Tras muchos meses de búsqueda, Kadosh y sus Neffut regresaron a Bastión del Desierto con las manos tan vacías como cuando habían salido de la ciudad. Aunque gracias a aquel viaje, el espíritu de Kadosh se había renovado y un vigor revitalizante le inundaba, apartando de sí parte de la tristeza que hasta entonces la había invadido.

Muy pronto, Kadosh volvió a ejercer sus funciones normales como gobernante de todo Nemeron y gran señor de Bastión del Desierto.

Tiempo después del regreso de Kadosh, dos peregrinos pidieron audiencia al Gran Chambelán de la corte de Bastión del Desierto. No era normal, ni protocolario, que dos insignificantes peregrinos se entrevistaran con el Profeta del Crepúsculo, pero aquellos hombres de rasgos extraños y mirada clara, envueltos en harapientas túnicas, supieron persuadir al Chambelán.

Laertes le entregó uno de los objetos que había encontrado en la cripta de Hammurabi, un pequeño colgante hecho con un cristal especial cuya configuración y color era desconocida en aquel mundo distante y primitivo.

Lo que Laertes dijo al Chambelán era que cuando el colgante estuviera cerca del Profeta del Crepúsculo, este se iluminaría como tributo a su persona.

Tras pasar una escrupulosa inspección de Noah, el colgante fue aceptado ytal y como el peregrino había informado, al acercarlo a Kadosh el colgante se iluminó con una deliciosa tonalidad azulada para sorpresa y admiración de todos los presentes.

Así fue como el joven rey aceptó reunirse con los dos peregrinos en la sala del trono y tan sólo en compañía de Noah y su guardia.

Eneas y Laertes entraron en la espléndida sala de paredes marmóreas, profusamente decoradas con los estandartes de todas las tribus y naciones que componían Nemeron.

Laertes estaba impresionado, quizás había subestimado el grado de barbarie de aquellas gentes que habían conseguido alcanzar un grado de refinamiento exquisito.

- ¿Y bien? –dijo Kadosh sentado en su trono. Parecía más viejo y su aspecto más regio y augusto. Un verdadero rey, aunque no ceñía corona.
- Saludos, oh Profeta –dijo Laertes mientras ambos se arrodillaban, tal y como mandaba el protocolo que les había explicado el Chambelán.
- Levantaos. No deseo tal sumisión –Kadosh les sonrió. –Decidme, ¿de dónde habéis traído esa piedra brillante?

Tras levantarse, ambos hombres y ante la estupefacta mirada de Noah y sus guardias, se quitaron las túnicas roídas y andrajosas tirándolas al suelo, mostrando así sus orgullosos e imponentes uniformes.

Ante aquel atrevimiento, los Neffut se dispusieron a atacarles, pero Kadosh les paró haciendo una señal, fue entonces cuando Laertes comenzó a hablar.

- Como veis, oh Gran Rey –dijo Laertes–, no somos peregrinos, sino soldados.
- ¿Soldados?, no reconozco vuestros uniformes –dijo Kadosh-, ¿A qué ejército y bandera servís?
- A la vuestra –dijo Eneas con una expresión triunfal en el rostro. Y tras estas palabras, Laertes comenzó la narración de su increíble historia, aunque no le habló de su verdadero origen y sí lo hizo del mal sangriento que gobernaba las estrellas que antaño dominaron los hombres.

Laertes omitió todo lo referente a su condición de experimento genético o de la inexistencia de su naturaleza divina, nada de ello le dijo. Aquel habría de ser el secreto mejor guardado del Alto Mando de Dilum, si querían que Kadosh colaborara de buen grado.

- Y, ¿dices que buscáis un barco de guerra, un navío capaz de viajar a las estrellas que creéis que solo aceptará mis órdenes? ¿Cómo lo habéis llamado?
- Aurantia, mi señor –dijo Eneas.

- Ese nombre me suena –dijo Noah. Y Laertes y Eneas se miraron fijamente sintiendo un escalofrío.
- ¿Te suena? –le preguntó Kadosh a Noah.
- Así es, Profeta. Se lo oí mencionar al pobre Ragnar. Aurantia es una laguna, la laguna sobre la que se alza la pequeña isla donde está Ciudad del Lago.
- Sí, es cierto –dijo Kadosh–, en el oriente lejano.
- ¿Cómo que Aurantia existe? –Eneas no podía disimular su asombro y alegría. Laertes estaba en lo cierto, hasta ese momento y a pesar de que deseaba creer con todas sus fuerzas, algo en su interior le decía que no era posible…

Kadosh al fin podía comprobar con sus propios ojos que las historias de Kumar y Shigatse sobre los Celestiales, definitivamente eran ciertas.

Tras convencer a Noah y a sus Neffut de las sinceras intenciones de Laertes y Eneas, El Profeta del Crepúsculo subió a bordo del caza estelar de combate corsario de los dos extranjeros.

Después de varios días de charlas e interminables debates con Kadosh y la corte de sabios de Bastión del Desierto, Eneas había obtenido permiso para regresar al desierto en busca de su pequeño caza y traerlo a la ciudad aterrizándolo, poco después, en los jardines frente al palacio del joven rey.

Para el pueblo llano, aquella máquina resultó ser tan increíble y tenebrosa como uno de los antiguos y míticos dragones que, en el pasado, según se decía, habían poblado las extensiones orientales del Gran Asoka, igual que el dragón que, según la leyenda, se había enfrentado a Kadosh cuando tan sólo era un niño.

Al amanecer del quinto día desde la llegada de los extranjeros, el caza corsario alzó el vuelo y ante la atenta mirada de una multitud fervorosa que se despedía para siempre de su divino Profeta con cánticos fúnebres, rasgándose las vestiduras y arrancándose los pelos de la cabeza, el caza despegó rumbo al cielo con un ensordecedor estruendo que acongojó a la multitud reunida, despareciendo poco después y para siempre, en el azul claro y eterno del cielo.

Bastión del Desierto se quedó triste y silenciosa, pero segura y confiada, pues estaba al cuidado y bajo la protección y regencia de un nuevo senescal, tal y como Kadosh les había ordenado. Su voz sería la voz del Profeta del Crepúsculo y su voluntad la misma de Kadosh.

Noah, del Valle del Dag, gobernaría en lugar de Kadosh y durante su largo y prolífico reinado el pueblo jamás conocería el hambre o la injusta miseria del martillo de la guerra y los abuelos contarían a sus nietos cómo los ángeles celestiales alzaron al cielo en vida al Profeta…

Kadosh no podía creerlo, lo que antaño le hubiera costado meses, tal vez años, ahora había sido posible en unos instantes.

Las evoluciones de la máquina voladora, le produjeron algún mareo inesperado al principio, pero rápidamente se fue acostumbrando. Sentado en el cómodo butacón de la sala de mandos del caza y acompañado por Laertes y Eneas, pudo comprobar como la pequeña astronave era capaz de recorrer la distancia de que separaba Bastión del Desierto y Ciudad del Lago en unos pocos minutos.

- ¿Esa es Ciudad del Lago? –le preguntó Eneas a Kadosh señalando una pequeña mancha resplandeciente sobre una inmensa laguna.
- Nunca he estado en ella pero, por las descripciones que me han hecho, debe de serlo –le contestó Kadosh.

Entre tanto, Laertes estaba absorto ante la pantalla de su consola de mandos, estudiando e intentado comprender las lecturas que le señalaban sus instrumentos.

- La laguna se llamará Aurantia –Laertes resopló. -Pero bajo la ciudad o en las profundidades de la laguna no hay nada, no tengo ninguna lectura… ahí abajo no hay ninguna astronave y menos aún de las proporciones de las que habla el cristal de memoria de Hammurabi.
- No puedo creerlo… -dijo Eneas desolado.
- ¿Por qué no puedes creerlo? –le preguntó Laertes confundido.
- Después de todo lo que hemos visto, ¿Por qué no va a ser verdad? Kadosh está aquí con nosotros, ¿no es increíble? Debe haber algo más, algo que se nos ha escapado. Voy a dar otra pasada, ¡inténtalo otra vez Laertes!

Y, diciendo esto y ante la mirada sorprendida de las gentes de Ciudad del Lago, el caza corsario describió otra elipse sobre la antigua y noble ciudad.

Entre tanto, Laertes continuó estudiando las lecturas de los escáneres de la astronave con devoción y total entrega.

- Espera… -dijo al fin, Laertes–, he visto algo, pero no es una astronave, es algo mucho más pequeño, parece una piedra de un metro de largo y medio metro de ancho, está sumergida.
- ¿De veras? –Y diciendo esto, Eneas paró en seco en el aire, activando los retro-propulsores de la pequeña astronave, haciendo que todos sintieran en sus huesos las

fuerzas cinéticas y de inercia.

Las compuertas de la minúscula bodega del caza se abrieron y de ellas salió un resplandeciente haz tractor que penetró en las frías aguas de la laguna. El agua tembló y burbujeó hasta que, finalmente, suspendida en el aire por el haz tractor, la piedra emergió mostrando su oscuro color y elevándose, más y más, hasta que alcanzó la bodega de la nave y las compuertas se cerraron.

Estaban impacientes, Eneas activó el piloto automático y los tres hombres bajaron al piso inferior de la pequeña astronave.

La piedra aún estaba húmeda, estaba pulida y era negra, tan perfecta que no podía ser obra de la naturaleza. Expectantes, los tres se acercaron a ella.

Súbitamente, la piedra reaccionó a la presencia de Kadosh, era una llave, una baliza de aviso arcana depositada allí siglos antes por los mismos que en su día trajeron a Kadosh a Nemeron.

Poco a poco, una inscripción en un rojo resplandeciente y con una caligrafía fina y elegante se fue dibujando sobre la lisa y negra superficie humedecida de la misteriosa piedra. Laertes se preguntó por aquella tecnología maravillosa, ¿tanto habían olvidado los Corsarios?

Cuando la inscripción terminó de dibujarse, se podía leer claramente *"Aurantia et Troya"*. Inicialmente, ni Eneas, ni Kadosh pudieron entender lo que significaba.

- Es crosariano clásico –aclaró Laertes admirado y estupefacto-, la antigua lengua usada en el viejo Imperio de Nazarius. Quiere decir, literalmente, "*Aurantia es Troya*".

Fue en ese preciso instante cuando todos los cabos sueltos en su perturbada mente comenzaron a tomar forma. Por fin Laertes lo comprendía todo: el tamaño, su tecnología con detectores de ADN clonado integrados y desperdigados en todos los artefactos de Troya, sus colosales medidas, su configuración compacta.

Hammurabi había mentido en los textos de su testamento, todo estaba listo y preparado, nunca había recuperado ninguna astronave.

¡Troya era la astronave! siempre lo había sido y siempre había estado allí, ante sus ojos ciegos.

"*Una astronave con capacidad para un millón de almas*". Laertes sonrió triunfal ¡¿Cómo había podido estar tan ciego?!

El arma más definitiva y contundente contra sus enemigos había permanecido oculta ante los ojos de sus ocupantes incontables generaciones, desde mucho antes de la llegada de Abaddón al poder y

el derrocamiento de Abramantes.

Pero los viejos emperadores habían olvidado los secretos de su milenario Imperio y sólo siglos después de la catástrofe, un emperador erudito, el último de su linaje, había encontrado la verdad y había se había provisto de las herramientas para utilizarla, aunque la tragedia de su muerte prematura había enterrado en el olvido todo lo ganado.

Y ahora sólo faltaba Kadosh. Cuando regresaran con él, la ciudad enterrada de Troya desaparecía para siempre y la magnífica y colosal astronave Aurantia despertaría de su letargo, de su sueño de incontables siglos y con ella comenzaría para siempre el declive de los Señores de la Sangre y el fin de su tiranía.

-*"Aurantia et Troya"*-

SERGIO TAPIA

Enciclopedia de Aurantia

Los Apéndices

LIBRO VII

PRIMERA PARTE

Crónicas Estelares

GAIA

En un pasado remoto cuando Gaia aún era el centro de todas las cosas y el hombre se hacinaba en su miseria, súper poblando un mundo maldito abocado al desastre, aconteció la época de la guerra y el castigo, una era conocida como “Los Tiempos del Caos”. Donde el hambre, las plagas y la guerra gobernaban al género humano.

De entre las cenizas del viejo mundo emergió un nuevo líder, un profeta iluminado que condujo a los pueblos de la devastada tierra bajo una sola bandera. Tras su hegemonía llego la paz y la igualdad al mundo.

Las casas volvieron a alzarse, los campos a labrarse y los hombres volvieron a tener tiempo para contemplar y apreciar el mundo que les rodeaba y al que tanto habían hecho sangrar.

Muy poco se sabe ya sobre este noble y sabio profeta. Pues las piedras que una esculpieron su historia han sido pérdidas o desgastadas. Su nombre fue Alsima y fundó la capital de su gran reino sobre las ruinas de una antigua ciudad llamada Jerusalén. Alsima fundó una dinastía de reyes y emperadores que gobernó con mano de hierro a los pueblos de la tierra. Pues de su sabía mano a la de sus hijos distaba largo trecho.

Bajo el reinado de la dinastía de los Alsima se patentaron las primeras tecnologías de hiperespacio, construyéndose los primeros vehículos estelares capaces de recorrer años luz de distancia en cuestión de unos pocos meses. De esta forma y en este modo, comenzó la colonización del sistema solar “Madre”. Sin embargo, muchas expediciones fueron destruidas en aquella época, casi siempre inducidas por errores de cálculo. Las más desafortunadas eran precipitadas contra agujeros negros, estrellas incandescentes o zonas oscuras del espacio profundo donde jamás se volvía a saber de ellas.

CRONOS

Bajo el reinado del emperador Siddharta, biznieto del profeta. El sistema solar fue completamente poblado, junto con algunos de los planetas de las estrellas más próximas. Jóvenes colonias se alzaban orgullosas en los nuevos mundos que el destino había entregado al género humano. Un joven e incipiente comercio de minerales, metales y todo tipo de nuevas manufacturas surgió entre las colonias y el Sistema Madre. Las nuevas empresas mercantes se asociaron en corporaciones, que terminaron por conocerse como "Las Ligas Mercantiles". Pero aún era elevado el número de tripulaciones y barcazas estelares que se precipitaban al olvido y la perdida en las inmensidades estelares. Fue ese el tiempo en el que las gentes Sistema Madre, para evitar la pérdida de sus hijos, ingeniaron un gran computador del tamaño de una gran ciudad y con inteligencia muy superior a la de cualquier mente humana. Una inteligencia capaz de coordinar y controlar las rutas de todos y cada uno de los ingenios humanos que poblaban y navegaban el espacio profundo. El nombre de esta gran máquina fue Cronos.

Cronos se asemejaba a los faros de la antigüedad, pues transmitía señales de híper-radio que aseguran la correcta dirección de los cruceros que se encontraban navegando a través de Vía Láctea. Mientras el faro del Sistema Madre permaneciera encendido, ningún crucero corría peligro de perderse en el espacio.

Los pueblos de la Tierra se maravillaron de su ingenio y se jactaron de su gran poder. Muy pronto todo el universo humano fue controlado por Cronos. Transportes, telecomunicaciones o la gran maquinaria administrativa que regentaba el reino de los Alsima eran coordinados desde aquella gran máquina.

LA PRIMERA GUERRA GALACTICA

Una nueva clase social apareció al tiempo que el poder de las Ligas Mercantiles fue aumentando. Los llamados Príncipes Mercantes reclamaban cada vez mayor poder y autonomía frente al control terrestre.

Oradores como Saronte insuflaban odio y espíritu de rebelión a las masas enardecidas, creando un clima cada vez más alborotado y hostil hacia los gobernadores delegados del antiguo imperio terrestre.

Estos grandes burgueses fundaron organizaciones clandestinas,

agrupándose en partidos revolucionarios que propagaron el desorden y del descontento. Fue entonces cuando los mercaderes de Alfa Centauro organizaron una revuelta contra el gobierno colonial terrestre, que aunque alejado de sus mundos coloniales les ahogaba en impuestos y leyes absurdas que en nada se vinculaban a sus nuevas vidas.

Los ejércitos del rey ahogaron la revuelta en un baño de sangre, de forma salvaje y desproporcionada. Aquel hecho que no cayó en el olvido propago como la pólvora el espíritu de oposición al gobierno impuesto, haciendo desembocar la revuelta en una rebelión a gran escala de las Ligas de Mercaderes.

Tras varias batallas terrestres perdidas, pues en aquel tiempo no existían aún astronaves de guerra. La tierra abdico de sus posesiones y feudos, fuera del sistema solar y concedió la autonomía a la joven república. El sistema de guerrillas había triunfado una vez más contra las temibles Hordas de ocupación terrestres.

Ambas partes firmaron un armisticio, conocido como el Tratado Rojo. En honor a las víctimas de ambos bandos.

Estos acontecimientos concluyeron con la fundación de la Republica de los Centauris, que por aquel entonces contaba ya con diez mundos asociados. Habían transcurrido ya tres siglos desde que el hombre fundara su primera colonia fuera del Sistema Madre. Fueron estos los tiempos del olvido entre los hermanos. Pues ambas grupos continuaron colonizando mundos de forma independiente y durante doscientos años ambos contendientes se olvidaron el uno del otro.

En ese tiempo la tecnología avanzo y los primeros cruceros de guerra y asalto conocidos como “Las Grandes Barcazas” poblaron las rutas normales de comercio.

Poco después llegaron los cazas de combate, los grandes destructores interestelares y los bombarderos orbitales.

Aunque los cruceros de la Republica dependían para guiarse de las señales estelares de Cronos, su dependencia del sistema madre era relativa. Podían decidir a donde ir, pero no podían ir sin conectar con a la red de Cronos. A pesar de sus esfuerzos, la Republica no había sido capaz de construir un sistema tan poderoso y con tanto alcance como de Gaia.

Tampoco la Tierra pudo impedir que los Centauris pudieran aprovecharse de las señales guía de su sistema, pues era imposible filtrarlas solo para sus naves.

LA SEGUNDA GUERRA GALACTICA

Las hostilidades comenzaron de forma fortuita y puntual, a lo largo de varios años. Ligeras escaramuzas y sabotajes comerciales desembocaron finalmente en el retorno de la guerra. El frágil equilibrio de la paz estallo en el sistema Estigia donde ambos contendientes se disputaron las minas de Oro Milium (El combustible más potente del universo conocido hasta entonces y el impulsor de los nuevos generadores de hiperespacio).

Millones de almas perecieron en el fuego de los bombardeos nucleares o bajo el yugo de las Hordas de una u otra parte. Tras tres décadas de interminable holocausto, la torna comenzó a girar en beneficio de los Mercaderes que terminaron derrotando a la Flota Imperial Terrestre a las mismas puertas del Sistema Madre. Fue este el tiempo de la vergüenza para las gentes de Gaia Y tras esta última batalla tan solo escapo un solo crucero de guerra terrestre, “El Constantinopla”.

El Constantinopla, peregrino entre la vida y la muerte tan solo impulsado por uno de sus deteriorados propulsores, hasta la órbita terrestre. Para final y heroicamente intentar detener a las infranqueables tropas de ocupación. El Constantinopla fue destruido apenas sin presentar batalla, pero su sacrificio es aún recordado como ejemplo de deber, coraje y honor. Esta gesta fue reproducida en la Epopeya Mítica conocida como “La Larga Marcha”.

LOS TIEMPOS DE LA VERGUENZA

Los hijos se rebelaron contra sus padres y los vencieron. El planeta Tierra o Gaia fue sometido. Sus riquezas y monumentos expoliados y repartidos por el universo conocido y sus habitantes antaño dueños y señores del cosmos, convertidos en esclavos miserables. Toda forma de vida, monumento, tecnología o recurso natural que representaba algún tipo de riqueza fue importada y en apenas pocos años el planeta azul se convirtió en un desierto yermo y desolado.

Cronos fue controlado por las fuerzas de los Centauris, que hasta entonces lo habían visto como el más flaco de todos sus puntos débiles. Todos los mundos del universo humano fueron libres de tomar sus propias decisiones. Fue un tiempo de fundación de jóvenes e independientes naciones, pero al final siempre tuvieron que tributar a los nuevos vencedores.

Con la victoria sobre las fuerzas terráqueas se inició un pequeño periodo de decadencia cultural y tecnología. ¿Por qué construirlo si estaba ya construido? Los centauris abandonaron su idea de sustituir a Cronos o de llegar a entender realmente su tecnología. Fijaron un impuesto sobre el uso de su red y se limitaron a controlarlo y mantenerlo.

Así pasaron cinco siglos estándar. El gobierno terrestre aún lo seguía controlando Alfa Centauro, cuando bajo el mando de un caudillo en una de las muchas rebeliones de los esclavos que se autoproclamo la reencarnación del primer profeta Alsima y Profeta de los desheredados. Los pueblos de la tierra se alzaron contra sus opresores.

Este fue un tiempo de la gran represión, millones de seres en la tierra fueron torturados y ejecutados. Pero el Profeta de los desheredados escapo.

Los rebeldes no cejaron en su empeño y continuaron su rebelión desesperada hasta que consiguieron desenterrar las antiguas armas nucleares. Estos ingenios demoníacos de la antigüedad eran tan grandes y poderosos que escapaban a su comprensión.

Un traidor advirtió a los Centauris del hallazgo. Hecho que no hizo más que encabritar, aún más si cabe, a las odiadas fuerzas ocupantes. Los centauris respondieron con un genocidio a gran escala. Con la flaca esperanza de lograr detener a los insurgentes y su resistencia.

Desesperados, acorralados y sin esperanza, los desheredados optaron por el suicidio frente a la rendición y accionaron sus armas del Armagedón provocando la destrucción de Gaia.

LOS TIEMPOS DEL CAOS

La tierra quedó destruida y su materia dispersa en dos grandes asteroides y billones de cuerpos estelares en forma de pequeños meteoritos. Originando un nuevo cinturón de cuerpos volátiles en el Sistema Madre. Pero lo peor aún estaba por llegar. Destruida la tierra Cronos enmudeció y las millones de naves estelares que dependían de su señal se perdieron para siempre en el espacio profundo.

Las comunicaciones entre los jóvenes mundos, que dependían en su totalidad de Cronos enmudecieron y la humanidad se separó para olvidándose de sí misma.

Durante mil años estándar, el olvido entre las distintas civilizaciones y humanidades hizo que evolucionaron por separado. Degenerando en la mayoría de ocasiones en el caos o la barbarie. Los avances tecnológicos se perdieron y la oscuridad se adueñó del género humano. Que ya no sabía volar entre las estrellas.

EL SEGUNDO DESPERTAR

Pasado el primer milenio, en un remoto mundo llamado Crosaurius la situación no era diferente al de muchos otros. Los crosarianos estaban sumidos en una precipitada edad media, salpicada de crueldad y guerras interminables entre clanes rivales.

De las cordilleras del su continente Norte surgió un profeta de nombre Menoch (“El Profeta”) que acaudillo a las tribus del continente norte bajo su religión monoteísta. Menoch era portador de “La Visión”, inspirado por el “Gran Espíritu”, Menoch pretendía unificar su mundo bajo un solo poder, para traer la paz y el orden a los martirizados crosarianos.

Tras la conversión de Sardón, Rey de los Saelitas, al nuevo culto de Menoch, el profeta proclamo el “Yihad” La Guerra Santa. Tras dos generaciones, los saelitas controlaban toda la faz de Crosaurius.

Finalmente la paz llego a Crosaurius y un nuevo tiempo de renacimiento trajo la prosperidad y la tranquilidad al antaño castigado mundo. Las ciudades con los templos de oro y torres de cristal de los Menoch, se extendieron por el renacido mundo. La antaño radical plegaria de los Menoch se ablando dejando paso a un nuevo pensamiento más libre y puro. La prosperidad favoreció el arte y el florecimiento cultural.

Dos siglos después de la unificación y bajo el reinado del rey Lorga III, descendiente directo de la progenie de Sardón. Los crosarianos

construyeron una estación orbital desde la que dirigieron una vez más su mirada a las estrellas.

En aquel tiempo, fueron encontrados varios ingenios estelares de los tiempos de Cronos, que habían quedado atrapados en las órbitas superiores de Crosaurius sin posibilidad de corregir rumbo. Sus ocupantes habían perecido sin aire o de inanición en su interior. Aquellas tumbas de las estrellas devolvieron la memoria a los desheredados crosarianos. Poco a poco los conocimientos fueron desenterrados y la historia recordada.

Con el nuevo conocimiento surgió la necesidad y de esta el deseo del re-encuentro con las otras humanidades, salpicadas por el espacio. Un nuevo espíritu mezcla de fervorosa devoción y deseo incontenible por recuperar lo perdido, llevo al culto de Menoch a inspirar la exploración del espacio.

Tras algunos intentos frustrados, los tecnólogos Menoch contactaron con varios mundos que al igual que ellos, se encontraban en periodo de renacimiento.

En Crosaurius se fundó una escuela de pensamiento que impulso la nueva ciencia, denominada “Ciencia del Re-Descubrimiento”.

Los idiomas, las medias y las formas de pensar habían cambiado radicalmente de un mundo a otro. Por ello se optó por establecer reglas estándar. Un año estándar, fue el equivalente a un año Terráqueo, un idioma común denominado “Lenguacódigo”, basado en las más populares lenguas de la época de Cronos y todo un sistema de referencias comunes, orientado al pasado compartido. Sin embargo y gracias al apoyo del culto Menoch, el Crosariano se fue poco a poco extendiendo junto con las nuevas conversiones al culto.

Diez años después del primer contacto, el primer crucero-embajada Menoch aterrizo en la isla principal del mundo acuático de Ática.

Tras el contacto con Ática, Crosaurius estableció embajadas con otros diez mundos, estos fueron: Drakon, Ragnarök, Ítaca, Erebus, Saqqara, Alfa Centauri, Petrus, Aqueronte, Arcadia y Estigia. Que con el tiempo se convertirían en los principales planetas del universo humano. Se establecieron relaciones normales de comercio e intercambio cultural, a cambio los Menoch cedieron parte de su recién redescubierta e incipiente tecnología de navegación hiperespacial.

LA HERMANDAD

Fue fundado un cuerpo de elite de monjes guerreros destinados a la evangelización voluntaria en los mundos recientemente redescubiertos. Esta Orden fue conocida como “La Hermandad”.

Una expedición de redescubrimiento originaria de Crosaurius localizo en las proximidades del cinturón de asteroides de Ragnarök un nuevo mineral conocido como “Minzlli”. Combinado con el hidrogeno, el Minzlli se convirtió en el mejor combustible conocido por el hombre. Un solo gramo de este material bastaba para generar la energía suficiente para mover un crucero pesado en el hiperespacio durante años.

El hallazgo del Minzlli, posibilito la creación de una nueva generación de cruceros y armas estelares. Las tecnologías basadas en las investigaciones con este mineral detallaron los fundamentos de un nuevo tipo de navegación estelar, más firme y segura, sin necesidad de las antiguas señales de Cronos.

Entre tanto “La Hermandad” fundo templos en las principales ciudades de los once mundos redescubiertos y convirtió al culto Menoch a millones de almas. Su poder creció muy rápido.

El poder de la Hermandad pronto rivalizo con el de la misma Iglesia Menoch, mientras que la segunda solo controlaba los fundamentos de la religión. La primera poseía y dirigía el primer Banco Intergaláctico y una poderosa maquinaria administrativa, militar y política que se extendía por los once mundos principales del nuevo universo humano.

El Patriarca de la Iglesia Menoch en Crosaurius se percató de la amenaza que esto suponía para su hegemonía. Así pues trato de oponerse al incipiente poder de la Hermandad, obligando al rey Leonard a declararla fuera del culto Menoch y prohibirla en su mundo natal. La reacción del poderoso Patriarca de la Hermandad el Gran Ayatolá Sidi Alsima no se hizo esperar. Sidi Alsima se autoproclamo el verdadero Guardián de la fe y único representante del Gran Espíritu, reencarnación viviente del verdadero Profeta Alsima.

LA YIHAD

Sidi Alsima proclamo el Yihad contra todo enemigo de la verdadera fe y una vez más la guerra asolo el universo humano. La Segunda Yihad trajo la muerte y la destrucción en proporciones solo recordadas de los tiempos de las Batallas de Independencia de los Centauris.

Tres facciones se involucraron en el conflicto; todo mundo no perteneciente a ellas quedaba evocado al desastre o la conquista. Por un lado el poderoso reino Menoch, por otro la Hermandad y por último la joven e incipiente Federación de Mundos Libres encabezada por Petrus. Esta joven nación laica fue la primera en caer bajo el peso de la espada.

Mundos como Petrus o la recién redescubierta Zama quedaron

convertidos en sórdidos y despoblados desiertos, ahogados por la radiación y las lluvias ácidas, producto de los bombardeos atómicos.

Masacre tras masacre la Hermandad fue sometiendo todos y cada uno de los mundos redescubiertos, hasta dejar a Crosaurius totalmente aislado. Pero a pesar de los intentos de Sidi Alsima por someter el mundo natal de su fe, el viejo reino no se doblego jamás. Con numantina perseverancia los Menoch conservaron su independencia y soberanía bajo la tutela del rey Leonard.

Tras una década de ataques y constante asedio orbital, fue declarado un embargo indefinido sobre Crosaurius, custodiado por un contingente de cruceros de guerra dispuestos a lo largo de distintas órbitas circundantes al mundo de los Menoch, que impedía la entrada o salida de cualquier crucero procedente del planeta.

EL SEGUNDO IMPERIO

Entre tanto, la nueva capital de la Hermandad fue proclamada en Ática. Pero las ansias por llevar a la Hermandad a ser el referente y piedra angular de la nueva humanidad no cejaron ahí. Obsesionado por su naturaleza mística Sidi Alsima ordeno una alocada búsqueda del olvidado Sistema Madre.

Muchos mundos fueron redescubiertos y brutalmente reconvertidos a la fe de la Hermandad, como consecuencia de la llamada “Santa Búsqueda” que era como los fanáticos de Sidi Alsima denominaban a la ciencia del Re-Descubriendo.

No fue Sidi Alsima, sino su sucesor e hijo, Sidi Alsima II, bajo cuyo reinado fue hallado el Sistema Madre. Tras someter a Marte y el resto de mundos supervivientes circundantes a la devastada Tierra, la Hermandad estableció su nueva capital en “Los Peñones”.

Los Peñones eran las dos grandes masas o asteroides que por su tamaño y forma destacaban de forma sobresaliente sobre el alargado y caótico cinturón de asteroides en el que se había convertido la extinta Gaia.

Dos grandes ciudades herméticas sobre la superficie sin atmósfera, fueron levantadas en los Peñones. Para evitar la colisión de estas con otros cuerpos celestes se patentaron interminables campos de fuerza que a su vez hacían de sistema defensivo contra hipotéticos ataques enemigos.

Todo el saber humano fue recopilado en “La Gran Biblioteca de Los Peñones”. Igualmente el Gran Ayatolá ordeno edificar un templo-palacio tan grande y lujoso como jamás antes hubo conocido el género humano.

El Upanishads Sanatana Dharma, como resultado de un compendio de múltiples escritos religiosos comenzó a redactarse en aquella época. Siendo en poco tiempo el texto más sagrado y más extendido de todo el universo humano.

LA INQUISICIÓN

Algunas culturas habían comenzado a mutar, debido a condicionantes nativos de los mundos habitados. Toda aberración genética fue prohibida por la Hermandad, al igual que toda mente cibernética o no humana, de tal forma que se evitaran desastres del pasado, como el de Cronos. De esta forma un nuevo Yihad asolo el universo conocido, exterminando a toda las poblaciones que no se establecieran en los arquetipos humanos estándar de la Hermandad.

La gran obsesión de Sidi Alsima III fue velar por la supervivencia de la especie humana original, aniquilando el mestizaje con el genocidio en su sádica búsqueda inquisitorial.

Hasta entonces se habían localizado numerosas especies animales y vegetales alienígenas. Los inquisidores de la Hermandad habían perseguido hasta la extinción a algunas de estas especies, declaradas peligrosas. Otras en cambio y por su utilidad, fueron respetadas. Sin embargo y hasta entonces, ninguna de estas nuevas especies había dado muestras de inteligencia.

EL TERCER IMPERIO

Las insurrecciones y las rebeliones contra el opresivo gobierno teocrático de la Hermandad se sucedieron una tras otra sin ningún existo. Casi veinticuatro siglos después de la conquista de Los Peñones el Almirante de la Armada Sagrada, Nazarius Damocles, se rebeló contra el gobierno de los Ayatolá. La diferencia entre esta y el resto de insurrecciones, era que Nazarius contaba con el apoyo y la simpatía de la mitad de las fuerzas militares de la Hermandad.

Tras diez años de interminables disputas y con más de veinte mundos declarados independientes, aprovechando la debilidad de los Ayatolá, al concentrar estos, todos los esfuerzos militares de la Hermandad en sofocar la rebelión del Almirante Nazarius. Las fuerzas de ambas facciones se concentraron una vez más en las cercanías del Sistema Estigia. Al igual que en los tiempos de la rebelión Centauri, una vez más, se decidiría el destino del género humano en las cercanías de este mundo de historia mítica.

Nazarius Damocles venció al Ayatolá Sidi Alsima XII, sometiendo al fin a la todopoderosa Hermandad. El resultado de esta victoria no se hizo esperar. La Hermandad fue separada de la política.

Sin embargo Nazarius sabía perfectamente que la Hermanad estaba ya demasiada integrada en los tejidos más internos de la cultura galáctica como para deshacerse de ella de un plumazo. Dando

muestras de ser una estadista y estratega. Nazarius conservo su estructura religiosa en beneficio del nuevo Imperio que acaba de nacer. A cambio de su lealtad, Nazarius Damocles perdono la vida a Sidi Alsima XXXII y conservo todos sus privilegios económicos y religiosos, manteniendo la capital teológica en Los Peñones pero cambiando la política a Ática.

Después de la firma del tratado con la Hermandad. Nazarius firmo la paz con los Menoch y permitió su libre culto por el Imperio. Igualmente las jóvenes naciones independientes fueron respetadas asociándose en una alianza de no agresión que catapulto a la humanidad a un nuevo periodo de paz conocido como “La Paz de Nazarius”.

LA PAZ DE NAZARIUS

Coronado emperador, Nazarius fundó en Ática, capital principal del nuevo imperio, el Senado Galáctico. Donde tendrían cabida los representantes de todos los mundos afiliados al imperio.

La antaño Sagrada Armada termino por transformarse en las flotas imperiales 1ª, 2ª y 3ª. Cada una de estas flotas controlaba de forma autónoma e independiente una de las tres regiones administrativas del imperio. Con sus capitales Ática, Drakon y Estigia.

LOS PATRIARCAS OSCUROS

Dos milenios después de la muerte de Nazarius y bajo el gobierno del emperador Abramantes. Una expedición de re-descubrimiento procedente del mundo de Saqqara y capitaneada por el comandante William Jasón alcanzo el Sistema Hades.

Como tantas otras misiones de re-descubrimiento de la época. La tripulación de Jasón se aventura sin apenas información, tan solo con unas vagas referencias mercantiles halladas en un crucero fantasma de la época de Cronos, encontrado vagando a la deriva en torno a una órbita circundante a Saqqara. Se aventuraron a la aventura de recuperar Hades para la humanidad.

Hades era el único planeta de su sistema. Se trataba de un mundo altamente erosionado y de geología volcánica. Hades, resultó ser un mundo asolado por volcanes y temblores sísmicos, de atmósfera casi irrespirable.

Sin embargo y para sorpresa de Jasón, su misión encontró una civilización al borde de la miseria y la desesperanza, oculta en las montañas.

Los descendientes de una antigua barcaza colonial perdida, se había convertido en una población reducida a la casi-barbarie adoraba a un Dios llamado “Abaddón”, al cual ofrecían sacrificios humanos.

Las evidencias de pestes, guerras y continuos holocaustos se encuentran por toda la geografía de este asolado mundo. Tras dos semanas de convivencia, Jasón y los suyos descubrieron el terrible secreto de Hades e informaron vía comunicación hiperespacio al imperio, antes de enmudecer para siempre.

La historia que narro Jasón aterro al imperio. Poco después de enmudecer Cronos y quedar incomunicados, los antiguos pobladores de la joven colonia Hades descubrieron una nueva forma de vida en un entorno cavernoso bautizado como Estigia. Aquel ente, en forma de

pequeño reptil parásito a uno de sus descubridores, introduciéndose en su cuerpo y dominándolo a su voluntad. Tras varios intentos por parte de los cirujanos de extraer al intruso sin éxito, este escapo sostenido por su huésped.

Parásito y anfitrión se fusionaron, dando origen a una nueva y terrible forma de vida. Los Señores de la Sangre.

Tras escapar. Se fue haciendo más y más fuerte, el blanco de sus ojos cambio a un amarillo enfermizo, le crecieron garras y afilados colmillos. La bestia comenzaba a fusionarse con el hombre.

Las gentes de Hades le bautizaron como "El Abaddón", en parte debido a sus terribles poderes mentales.

Abaddón era capaz de correr a una velocidad superior a la del ojo humano, tenía la fuerza de veinte hombres, la inteligencia del mismo demonio y era prácticamente invulnerable. Cuando los habitantes de Hades se percataron de que se alimentaba con sangre humana ya fue demasiado tarde.

Aquel demonio parecía poseer habilidades telepáticas que le hacían doblegar cualquier voluntad humana que se propusiera someter.

Uno a uno, los militares de Hades fueron sucumbiendo. Los supervivientes optaron por someterse a la voluntad de ese ser vil y cruel, entregando sacrificios humanos periódicos en un templo que levantaron para él y que Abaddón les ordeno edificar para este fin. Entre las abruptas y ardientes montañas volcánicas de Estigia.

Pero la pesadilla no había hecho más que empezar. Ya preparado, Abaddón tomo a varios de entre sus seguidores y les dio a probar su sangre. Infectados, aquellos humanos comenzaron a mutar al igual que lo había hecho Abaddón.

Muy pronto la progenie del primer Patriar Oscuro empezó a mostrar sus mismos poderes.

En el sur, este y oeste se escucharon casos similares. Otras poblaciones habían hallado nuevas criaturas y vivido experiencias similares. Tras Abaddón, aparecieron otros once demonios más. Pero de entre todos ellos, Abaddón seguía siendo el que parecía tener más poder y al que todos temían y obedecían.

La tierra se dividió y la población fue administrada como el ganado. A medida que pasaba el tiempo los convertidos iban cambiando más. Sus caballos emblanquecieron y sus rostros adquirieron cierta apariencia cruel y rectilínea, semejantes a demonios o espectros.

A pesar de que los otros once demonios parecían obedecer a Abaddón, entre ellos existía una rivalidad latente. Organizaron y

entrenaron a sus poblaciones, fortificándolas y mandando a sus esclavos a luchar por ellos.

Alianzas, traiciones y grandes batallas arrasaron Hades durante siglos.

Aquel pueblo sometido a la voluntad de sus nuevos dioses creyó luchar por sus propias causas, orgullosos de servir a sus fieros dioses guerreros.

Legiones de carne mortal marcharon por las rojizas tierras del Hades enarbolando los estandartes de los dioses de la sangre.

Los vástagos de Abaddón engendraron sus propias progenies. Mientras, Abaddón se retiró a las montañas en soledad. De esta forma y en este modo, los más antiguos y por ende los más poderosos de entre los vampiros fueron los primeros nacidos a la oscuridad. Cada linaje tuvo un Patriarca o Rey y aunque los vampiros resultaron increíblemente longevos e invulnerables. Seguían siendo dependientes de la sangre o susceptibles de ser destruidos por muerte violenta.

Los Patriarcas Oscuros ganaban y perdían territorios, cambiaban tribus enteras o todo tipo de materiales en fugaces tiempos de tregua. Todo era válido para servir al gran juego y sobre todos ellos el Dios Oscuro. Abaddón gozaba del espectáculo que le propiciaban sus sádicos vástagos y que servía a sus oscuros fines. Encontrar al más fuerte de entre su progenie. Su sucesor.

Este estado de guerra constante entre los feudos de Hades se mantuvo hasta la llegada de Jasón y su crucero estelar. Cuando Abaddón capturo y torturo a Jasón y a los suyos, se percató rápidamente del potencial que le ofrecía la especie humana.

LA CAÍDA DEL IMPERIO HUMANO

La invasión del imperio comenzó en Saqqara. Usando sus terribles poderes de control mental los hijos de Abaddón se repartieron por todos los mundos del imperio asumiendo en pocos meses el control del género humano.

Hubo opositores si, incluso algunos Patriarcas Oscuros cayeron. Pues a pesar de su condición casi-inmortal podían sucumbir por muerte violenta.

Pero nada contuvo la rotunda sacudida de los demonios de la sangre.

El emperador Abramantes consiguió escapar de Ática, cuando las flotas ya convertidas a la voluntad de los Señores de la Sangre, comenzaban a bombardear su esplendorosa isla capital.

Las gloriosas defensas imperiales, antaño orgullo e insignia del más

fastuoso imperio que jamás conociera la humanidad, apenas pudieron soportar durante un par de horas la embestida camicace de millones de naves suicidas. Guiadas por tripulaciones hipnotizadas baja la voluntad de los Patriarcas Oscuros.

Relegado a la periferia del universo conocido, con un puñado de legiones y media decena de destructores guiados por Abramantes y sus leales supervivientes, alcanzaron el sistema perdido re-descubierto desde los tiempos Nazarius, pero mantenido deliberadamente en secreto. Ese terrible periplo fue conocido como "El Éxodo".

Perseguidos y cazados como meros criminales por los humanos sometidos al nuevo orden, las fuerzas imperiales continuaron mal viviendo en la periferia del universo conocido, gobernados por la estirpe heredera del emperador Abramantes. Su capital secreta se estableció en un recóndito mundo de ubicación incierta denominado Dilum.

Tras la muerte sin descendencia de Hammurabi. El gobierno de las fuerzas leales al imperio recayó en la figura electa de los Senescales. La guerra abierta contra los Patriarcas Oscuros termino y tras cincuenta años de parada temporal, comenzó la era de "Los Corsarios". Que era como desde entonces se denominarían los leales a la causa humana.

LOS CORSARIOS Y LAS ONCE CASAS

Para sobrevivir, los corsarios lanzaban continuas incursiones contra los inhospitalarios mundos o cruceros mercantes de los humanos sometidos, ahora controlados por los Señores de la Sangre.

Con sus poderes mentales, Abaddón embauco a la Hermandad, convenciéndoles de su naturaleza divina, haciéndoles ver que era un nuevo Profeta llegado para atraer al recto camino a la pecaminosa humanidad. De esta forma y en este modo, el demonio fue elevado a los altares y los pocos humanos que no fueron sometidos, tuvieron que aceptar su dominio para poder sobrevivir en sus respectivas sociedades.

Aliado con la nueva Hermandad, donde el demonio había infiltrado a sus agentes, Abaddón se corono emperador en Ática, de todo el universo conocido.

Sobre las cenizas del antiguo palacio del emperador Abramantes fue alzado el "Templo de la Sangre", un inmenso y colosal conglomerado de monolitos rocosos traídos del sistema Hades, desde donde el nuevo emperador inmortal gobernaría a la dócil y sometida humanidad.

Fue entonces cuando Abaddón dividió el Imperio entre sus once vástagos, estos a su vez repartieron sus mundos en feudos, gobernados por sus propias progenies. Este fue el comienzo del reinado los Grandes Patriarcas Oscuros, los Reyes Dragón.

Así se inició la era de las Once Casas Regentes. Enemistadas eternamente por su guerra enfermiza. Sometiendo a la humanidad a su macabro juego de guerras y holocaustos, que habría de continuar para deleite y regocijó de los siniestros designios imperiales.

La humanidad torno la evolución por la guerra y el conocimiento por la superstición. Un periodo de terrible decadencia y plagas horrendas asolaron el universo conocido.

En su alocada guerra de control. Los patriarcas oscuros fundaron más progenies, que a su vez fundaban otras nuevas. Muchos mundos quedaron olvidados y sumergidos en sus propias guerras internas. Instigados por nuevos príncipes de sangre que se autoproclamaron dioses. Llevando a sus gentes al ostracismo más oscuro, haciéndoles olvidar su pasado.

Pues en verdad, el principal deseo de Abaddón seguía siendo encontrar al más fuerte de entre los de su progenie. Un digno heredero capaz de conducir a su especie al control absoluto del universo.

SEGUNDA PARTE

SOBRE LAS CASAS REGENTES

LA CASA IMPERIAL

La casa imperial se encontraba gobernada por el padre todos los demonios, aquel que es llamado Abaddón. Esta criatura impía procedente del sistema Hades gobernaba todo el universo humano enmascarado tras un velo de divinidad proporcionado por la Hermanad.

El gobierno de la Casa Imperial estaba protegido por las re-convertidas fuerzas del derrocado emperador Abramantes y fervorosos guerreros fanáticos bajo el mando hipnótico de Abaddón y reclutados a lo largo de todo el imperio.

Tras el derrocamiento del imperio abramantino el poder administrativo y ejecutivo del nuevo dios-emperador se restringía al mundo acuático de Ática y a su sistema natal Hades. Sin embargo, las fuerzas podían operar contra cualquier feudo o casi-feudo, que el que el emperador estimara oportuno atacar. Bien como apoyo a un rey dragón a fin o como castigo contra el regente del mismo por no pagar su tributo anual de sangre.

Antes de la llegada de Abaddón, las interminables islas tropicales del archipiélago planetario de Ática, se encontraban saturadas de hermosos palacios, templos y todo tipo de monumentos que conmemoran su glorioso pasado abramantino. Cuando Abaddón tomo el poder todo cambio, la red de satélites de control climático, modificaron la climatología y la faz de Ática, para convertirlo en un verdadero infierno de continua oscuridad y fieras tempestades.

Sobre la isla principal se alzaba “el templo de la sangre”. Donde diariamente Abaddón y su guardia vampírica, saciaban sus ansias con decenas de esclavos traídos para su festín diario, de las cuatro esquinas del universo conocido.

Desde la llegada al trono de Abaddón, el emblema de la Casa Imperial fue el de un dragón rampante de color negro.

LA HERMANDAD

La Hermandad permanece ubicada en su feudo de “Los Peñones”. Los Peñones son dos grandes asteroides en uno de los dos cinturones de asteroides del antiguo sistema Madre. Que sostienen y mantienen dos grandes ciudades burbuja.

Los choques entre cuerpos astrales, son evitados gracias a grandes campos de fuerza generados desde el núcleo de los asteroides.

Se cree que estos asteroides son los restos más grandes del antiguo

planeta originario del género humano, Gaia. Por este motivo son considerados por la Hermandad como Tierra Santa.

El origen de la Hermandad es historia antigua. En las primeras épocas de expansión diplomática del reino crosariano, fue fundado un cuerpo de elite de monjes guerreros, destinados a la evangelización voluntaria en los mundos recientemente redescubiertos. Esta Orden fue conocida como “La Hermandad”. Esta fundación fue auspiciada y creada bajo el beneplácito de la Iglesia Menoch.

En paralelo al desarrollo de las nuevas tecnologías de híper-espacio y el re-descubrimiento de nuevos mundos, la hermandad fundo templos en las principales ciudades de los once mundos redescubiertos y convirtió al culto Menoch a millones de almas. Su poder creció muy rápido.

El poder de la Hermandad pronto rivalizo con el de la misma Iglesia Menoch, mientras que la segunda solo controlaba los fundamentos de la religión. La primera poseía y dirigía el primer Banco Intergaláctico y una poderosa maquinaria administrativa, militar y política que se extendía por los once mundos principales del nuevo universo humano.

El Patriarca de la Iglesia Menoch en Crosaurius se percató de la amenaza que esto suponía para su hegemonía. Así pues trato de oponerse al incipiente poder de la Hermandad, obligando al rey Leonard de Crosaurius a declararle fuera del culto Menoch y prohibirla en su mundo natal. La reacción del poderoso Patriarca de la Hermandad, el Gran Ayatolá Sidi Alsima, no se hizo esperar. Sidi Alsima se autoproclamo el verdadero Guardián de la fe y único representante del Gran Espíritu, reencarnación viviente del verdadero Profeta Alsima.

Sidi Alsima proclamo el Yihad contra todo enemigo de la verdadera fe y una vez más la guerra asolo el universo humano. La Segunda Yihad trajo la muerte y la destrucción en proporciones solo recordadas de los tiempos de las Batallas de Independencia de los Centauris.

Tres facciones se involucraron en el conflicto; todo mundo no perteneciente a ellas quedaba evocado al desastre o la conquista. Por un lado el poderoso reino Menoch, por otro la Hermandad y por último la joven e incipiente Federación de Mundos Libres encabezada por Petrus. Esta joven nación laica fue la primera en caer bajo el peso de la espada.

Mundos como Petrus o la recién redescubierta Zama quedaron convertidos en sórdidos y despoblados desiertos, ahogados por la radiación y las lluvias ácidas, producto de los bombardeos atómicos.

Masacre tras masacre la Hermandad fue sometiendo todos y cada uno de los mundos redescubiertos, hasta dejar a Crosaurius totalmente aislado. Pero a pesar de los intentos de Sidi Alsima por someter el mundo natal de su fe, el viejo reino no se doblego jamás. Con numantina perseverancia los Menoch conservaron su independencia y soberanía bajo la tutela del rey Leonard.

Tras una década de ataques y constante asedio orbital, fue declarado un embargo indefinido sobre Crosaurius, custodiado por un contingente de cruceros de guerra dispuestos a lo largo de distintas órbitas circundantes al mundo de los Menoch, que impedía la entrada o salida de cualquier crucero procedente del planeta.

Entre tanto, la nueva capital de la Hermandad fue proclamada en Ática. Pero las ansias por llevar a la Hermandad a ser el referente y piedra angular de la nueva humanidad no cejaron ahí. Obsesionado por su naturaleza mística Sidi Alsima ordeno una alocada búsqueda del olvidado Sistema Madre.

Muchos mundos fueron re-descubiertos y brutalmente reconvertidos a la fe de la Hermandad, como consecuencia de la llamada "Santa Búsqueda" que era como los fanáticos de Sidi Alsima denominaban a la ciencia del Re-Descubriendo.

No fue Sidi Alsima, sino su sucesor e hijo, Sidi Alsima II, bajo cuyo reinado fue hallado el Sistema Madre. Tras someter a Marte y el resto de mundos supervivientes circundantes a la devastada Tierra, la Hermandad estableció su nueva capital en "Los Peñones".

Los Peñones eran las dos grandes masas o asteroides que por su tamaño y forma destacaban de forma sobresaliente sobre el alargado y caótico cinturón de asteroides en el que se había convertido la extinta Gaia.

Dos grandes ciudades herméticas sobre la superficie sin atmósfera, fueron levantadas en los Peñones. Para evitar la colisión de estas con otros cuerpos celestes se patentaron interminables campos de fuerza que a su vez hacían de sistema defensivo contra hipotéticos ataques enemigos.

Todo el saber humano fue recopilado en "La Gran Biblioteca de Los Peñones". Igualmente el Gran Ayatolá ordeno edificar un templo-palacio tan grande y lujoso como jamás antes hubo conocido el género humano.

El Upanishads Sanatana Dharma, como resultado de un compendio de múltiples escritos religiosos comenzó a redactarse en aquella época. Siendo en poco tiempo el texto más sagrado y más extendido de todo el universo humano.

Poco después comenzó la época inquisitorial.

Algunas culturas habían comenzado a mutar, debido a condicionantes nativos de los mundos habitados. Toda aberración genética fue prohibida por la Hermandad, al igual que toda mente cibernética o no humana, de tal forma que se evitaran desastres del pasado, como el de Cronos. De esta forma un nuevo Yihad asolo el universo conocido, exterminando a toda las poblaciones que no se establecieran en los arquetipos humanos estándar de la Hermandad.

La gran obsesión de Sidi Alsima III fue velar por la supervivencia de la especie humana original, aniquilando el mestizaje con el genocidio en su sádica búsqueda inquisitorial.

Hasta entonces se habían localizado numerosas especies animales y vegetales alienígenas. Los inquisidores de la Hermandad habían perseguido hasta la extinción a algunas de estas especies, declaradas peligrosas. Otras en cambio y por su utilidad, fueron respetadas. Sin embargo y hasta entonces, ninguna de estas nuevas especies había dado muestras de inteligencia.

Las insurrecciones y las rebeliones contra el opresivo gobierno teocrático de la Hermandad se sucedieron una tras otra sin ningún existo. Casi veinticuatro siglos después de la conquista de Los Peñones el Almirante de la Armada Sagrada, Nazarius Damocles, se rebeló contra el gobierno de los Ayatolá. La diferencia entre esta y el resto de insurrecciones, era que Nazarius contaba con el apoyo y la simpatía de la mitad de las fuerzas militares de la Hermandad.

Tras diez años de interminables disputas y con más de veinte mundos declarados independientes, aprovechando la debilidad de los Ayatolá, al concentrar estos, todos los esfuerzos militares de la Hermandad en sofocar la rebelión del Almirante Nazarius. Las fuerzas de ambas facciones se concentraron una vez más en las cercanías del Sistema Estigia. Al igual que en los tiempos de la rebelión Centauri, una vez más, se decidiría el destino del género humano en las cercanías de este mundo de historia mítica.

Nazarius Damocles venció al Ayatolá Sidi Alsima XII, sometiendo al fin a la todopoderosa Hermandad. El resultado de esta victoria no se hizo esperar. La Hermandad fue separada de la política y obligada a abandonar la mayoría de sus feudos y a desarmarse.

Sin embargo Nazarius sabía perfectamente que la Hermanad estaba ya demasiado integrada en los tejidos más internos de la cultura galáctica como para deshacerse de ella de un plumazo. Dando muestras de ser un gran estadista y estratega. Nazarius conservo su estructura religiosa en beneficio del nuevo Imperio que acaba de nacer. A cambio de su lealtad, Nazarius Damocles perdono la vida a Sidi Alsima XXXII y conservo todos sus privilegios económicos y

religiosos, manteniendo la capital teológica en Los Peñones pero cambiando la política a Ática.

Dos mil años después y tras la huida del emperador Abramantes y la conversión demoníaca de Sidi Alsima, la Hermandad volvió a recibir el permiso para rearmarse, así como poseer y gestionar sus propios feudos, al igual que el resto de Casas Regentes. Si bien para el resto del género humano era la única institución genuinamente humana no gobernada por los dioses de la sangre, la verdad era bien distinta. Pues tras su velo de Iglesia benefactora y ecuánime se escondían perversos intereses vampíricos. Tan o más bárbaros que los del resto de casas regentes.

Se estimaba que en la época de Abaddón, la Armada Sagrada era la segunda fuerza militar del universo conocido. Después de la armada imperial, llegando incluso a poseer la mitad de efectivos que la mismísima Casa Imperial.

A pesar de que Patriarca Sidi Alsima, no era tan antiguo como el resto de sus hermanos oscuros y por tanto, se encontraba mucho más limitado a la hora de engendrar nueva descendencia o practicar los poderes de la progenie de Abaddón. Su inteligencia y astucia, le habían hecho ganarse el terror y el respeto entre sus parientes.

Los miembros de la Hermandad, al igual que los imperiales, pertenecían a todas las etnias del universo humano. Pues eran reclutados por vocación en todas los templos-palacio que la Hermandad regenta en la mayoría de las ciudades importantes del universo conocido.

El símbolo de la Hermandad era el mismo que ha sido siempre, un ojo abierto encerrado dentro de una pirámide.

CASA REGENTE DE CROSAURIUS

Agagliareth era el nombre del Rey Dragón que regentaba la Casa Crosaurius. Agagliareth era conocido por ser uno de los más despiadados y crueles de entre los Reyes Dragón. El emblema de Agagliareth era una serpiente enrollada sobre sí misma.

Una vez que Agagliareth tomo posesión de su nuevo feudo hubo levantamientos y gran oposición entre los fundamentalistas Menoch que se negaban a admitir un nuevo dios que supliría su milenaria fe. Agagliareth no tuvo piedad y mando ajusticiar a millones de personas. El vampiro mando arrasar los milenarios templos de oro y cristal y convirtió en esclavos sin voluntad a la población superviviente.

Agagliareth fomento una nueva casta entre el pueblo crosariano, una nueva nobleza guerrera que sería la encargada de gobernar sobre

la masa y luchar en sus ejércitos y velar por su progenie vampírica. A este nuevo pueblo se les llamo “Al Menoch” (los nuevos Menoch) y eran los únicos exentos de entregar a sus hijos en las loterías del sacrificio.

Los “Al Menoch” eran fanáticos, capaces de luchar hasta la muerte por conservar sus privilegios y forma de vida.

Los crosarianos por lo general eran de una etnia similar a la de los malayos de la antigua tierra. En Crosaurius predominaban las etnias orientales acostumbradas a los rigores invernales de su mundo natal. Sin embargo y en contraposición, en el continente sur más cálido y tropical que el resto del planeta-feudo, la etnia predominante era de raza negroide.

Los crosarianos eran artesanos. Su principal fuente de ingresos eran sus manufacturas. Objetos artísticos muy elaborados y de gran valor a lo largo del imperio.

CASA REGENTE DE DRAKON

Este mundo de grandes desiertos y mares de sal, fue en su tiempo una de las tres capitales del antiguo imperio y sede de la segunda flota imperial.

Cuando los Patriarcas Oscuros tomaron el Imperio, Abrahel tomo el mando del sistema Drakon.

Según se decía, Abaddón y ella habían sido amantes durante un tiempo. Al parecer todo eso cambio, cuando Abaddón transformo a más humanos en vampiros y encontró nuevos favoritos entre su descendencia. Muy pronto el amor se convirtió en odio.

Abrahel era la más antigua de entre los Reyes Dragón y por tanto la más poderosa.

En las antiguas guerras terrestres de Hades. Abrahel era casi siempre, la Patriarca Oscura que más territorio ocupaba en el planeta primigenio de la metamorfosis vampírica y sin embargo, sus continuas disputas contradiciendo a Abaddón, acabaron terminado por ponerla en una posición de clara debilidad frente al resto de miembros de su linaje.

Cuando la grandeza del imperio fue repartida entre los Reyes Dragón, Abaddón puso una vez más en una posición de debilidad a su antigua amada, Abrahel, dándole el menor número de recursos disponibles para comenzar su reinado.

La adversidad obligo a la antigua Reina Dragón a agudizar su ingenio al máximo para no ser destruida rápidamente por sus hermanos vampiros.

Al no tener ningún apoyo, más que sus propias dotes, Abrahel trabo una alianza secreta con los drakonianos, auto obligándose a no beber sangre humana y si animal para alimentarse. A cambio, los drakonianos se entregaron fieramente a su nueva señora. Desarrollando para ella la mejor tecnología de escudos de defensa del universo conocido.

Desde sus ciudades subterráneas los hábiles tecnólogos drakonianos vivían en libertad y concordia con sus nuevos señores, la prole vampírica de Abrahel.

El emblema de la Casa Regente de Drakon era un pez, en contraposición con la manifiesta escasez de agua de su mundo natal. Los drakonianos son similares a los Beréberes de la antigua tierra, profesan una religión heredera de la antigua fe Neo-Menoch, pero con tintes animistas propios.

Era una cultura ancestral acostumbrada a la supervivencia y a las inclemencias de los dos soles ardientes de su sistema.

CASA REGENTE DE RAGNARÖK

Amazarac era el Rey Dragón de Ragnarök y principal enemigo de Agagliareth, Rey Dragón de Crosaurius. La enemistad entre estos dos Reyes Dragón se remontaba a la enemistad entre sus dos pueblos. Ragnarök fue originalmente una colonia de Crosaurius, pero el descubrimiento del “Minzlli” provoco su pronta independencia administrativa, tan pronto como La Hermandad asumió el control de universo humano.

Los crosarianos siempre habían defendido su derecho a administrar las riquezas del cinturón de anteriores de Ragnarök casi-feudo rico en el codiciado Minzlli.

El Minzlli era un mineral altamente calórico y el elemento principal del combustible más poderoso del universo conocido. Su comercio hace que Ragnarök sea el sistema más rico de todo el imperio.

Para perpetuar el control sobre su pueblo, Amazarac pacto la consumición exclusiva de contingentes humanos comprados para tal fin y nunca el sacrificio de las gentes de Ragnarök.

Ragnarök era un mundo frío, yermo y desolado, en el que abundan los páramos y las grandes extensiones vacías, no posee ninguna riqueza natural y de no ser por el Minzlli apenas podría comerciar con ningún otro recurso natural o manufactura.

Al ser uno de los grandes centros económicos del universo conocido, Ragnarök se había convertido en un referente de moda y estilo para el resto de sistemas civilizados. Sus lujosas ciudades burbuja estaban equipadas con los últimos avances tecnológicos en confort y estilismo arquitectónico. Sus habitantes no pertenecían a ninguna una etnia en particular, ya que fenómeno migratorio a la opulenta Ragnarök es algo corriente, pero aun así, sus gentes se distinguen por su sofisticación y elegancia.

La mayor parte de la industria de Ragnarök pertenecía al ramo minero o por el contrario se dedicaba a la importación/exportación o el tratamiento del Minzlli.

El símbolo de Ragnarök eran tres lingotes dorados de Minzlli dispuestos en forma de pirámide.

CASA REGENTE DE ÍTACA

Ítaca era uno de los mundos más parecidos a Ática, de hecho fueron re-descubiertos prácticamente al mismo tiempo. En la época del Almirante Nazarius Damocles fue uno de los más firmes candidatos a albergar la nueva capital del nuevo imperio, tras el derrocamiento de la Hermandad.

La etnia principal de Ítaca eran los llamados caucásicos. Gentes de cabellos rubios o rojizos, con tez y ojos claros. Solían ser altos y fuertes y muy codiciados como infantería de asalto, tanto por la hermandad como por el resto de casas regentes del imperio.

La gente de Ítaca vivía enfocada al culto a la muerte y la guerra.

Se organizaban en tribus y eran muy leales a sus jefes tribales.

Saqqarh era el Rey Dragón regente en el sistema. Este Patriarca Oscuro jamás pudo dominar a la población Ítaca, por este motivo, los ítacos vivían al margen de la nueva sociedad industrial que se asentaba en sus archipiélagos.

Los Ítacos mal vivían como agricultores o pescadores, a pesar de ello y de tributar debidamente a Saqqarh, solían ser cazados como animales y vendidos como esclavos. Pues los ítacos eran una de las principales materias primas de exportación de la nueva economía del sistema. Bien como futuras tropas o bien como meros recipientes para alimentar a los números vampiros del imperio.

La cuestión era, que los ítacos eran el único pueblo que mantenía una verdadera resistencia ante el nuevo régimen establecido.

Con frecuencia, sus luchadores eran presentados como terroristas o colaboradores de los desleales corsarios.

Saqqarh compro sus propias poblaciones procedentes de Crosaurius y otros lugares y con sus esclavos formo un ejército experto en cazar ítacos y corsarios.

Las tropas de asalto de Saqqarh lucían armadura gris, con el símbolo de la cabeza de oso. Eran muy temidos y respetados entre los Señores de la Sangre. Pues el Rey Dragón Saqqarh supo atraer hacia si, a los mejores maestros de armas del imperio. Para formar y liderar a sus tropas.

Es por esto, que el emperador concedió a Ítaca el privilegio de ser la sede de la Academia Imperial, centro de formación de sus ejércitos y el mismo emblema que el de la casa imperial, un dragón rampante. Aunque en su caso, de color blanco.

CASA REGENTE DE EREBUS

Akibel era el Rey Dragón de Erebus. Su maldad rozaba la locura y aunque Akibel no era una excepción, en cuanto a los excesos de la carne y la sangre se refiere, su crueldad era legendaria. Con el tiempo Akibel se había ganado el título del príncipe diablo, pues tan solo era superado en maldad y vileza por la suprema crueldad, la del emperador vampiro, Abaddón, Señor de todos los reyes dragón.

Cuando Akibel aterrizo en Abydos, sede la antigua provincia imperial de Erebus, encontró un mundo de tierras altas, mares tempestuosos y glaciares perpetuos dominados por interminables nieblas y ciudades en forma de castillo, asediadas por los Huargos. Los temidos lobos de la niebla de Erebus.

La sociedad de Abydos se había hecho famosa por sus logros tecnólogos. Sus avanzados soldados androides eran codiciados en todo el imperio por ser una terrible infantería de asalto, sin emociones o escrúpulos.

Akibel aprendió muy pronto los fundamentos de la tecnología mecanoide de los Erebus y después sometió a su pueblo a un estado de total sumisión y esclavitud. Les hizo construir un ejército de monstruos mecánicos dóciles a su voluntad que luego utilizo para edificar sus temidas Torres del Dolor, una nueva forma de templos de sangre inspirados en el gran Templo de la Sangre Abaddón, en Ática.

Usando las Torres del Dolor Akibel aterrorizo y crio como ganado a su pueblo.

Las tropas de terror androide de Erebus, fueron altamente codiciadas en los mercados intercambio de los Señores de la Guerra. Pero el maquiavélico Akibel siempre se reservaba para sus progenies la mejor y más avanzada tecnología.

Había Crónicas que hablaban de que en las inmensidades las montañas de Abydos existían por miles las ánimas torturadas de las víctimas de Akibel que ansían sobre todas las cosas su venganza.

Debido a su crueldad, el emblema de este impío ser, es una calavera humana sonriendo.

CASA REGENTE DE SAQQARA

Tristemente conocida por ser el mundo que re-descubrió el planeta Hades. Saqqara era también famosa por haber sido el primer feudo y cuartel de Abaddón, hasta que este se alzara con el poder total del impero de Abramantes.

La principal riqueza de este mundo eran sus estaciones aéreas para la extracción del gas rosado. Un producto único de los cielos de este mundo, muy codiciado para la ciencia médica.

Cuando el Rey Dragón Astarot tomo posesión del feudo de Abaddón, presto especial interés en los efectos relajantes de esta droga gaseosa, que embaucaba a los Señores de la Sangre, aletargándoles y produciéndoles un breve estado de sopor muy placentero.

En la nueva economía imperial, las propiedades del gas rosado eran altamente reconocidas, ya sea por los demonios o por los hombres para su curación. Esto favoreció la prosperidad de una sociedad rica y sofisticada, en su helada agreste.

Astarot, al igual que otros Reyes Dragón eximio a su pueblo de las loterías de sacrificio, diariamente se nutría con la sangre replicada e importada de Aqueronte. Un elevado coste que su gran industria podía asumir.

En Saqqara predominaban las gentes de etnia caucásica, aunque hay grandes núcleos de población oriental.

El símbolo de esta Casa era un rayo franqueado por pájaro.

CASA REGENTE DE CENTAURI

La historia de Alfa Centauri era tan antigua como la historia de la humanidad en el Espacio. Se trataba de la primera colonia estable de la humanidad fuera del sistema solar.

La revolución originada en su sistema propiciada por las Ligas Mercantes, origino las guerras contra el sistema Madre y la postrera destrucción de Cronos y la Tierra.

Centauri era un mundo muy similar a la antigua Gaia. Tanto en tamaño como en geología o biodiversidad, no obstante fue el primero en ser totalmente terraformado a imagen y semejanza de Gaia.

Sus ciudades solían situarse en sus costas continentales, dejando el inexplorado interior a sus abruptas y peligrosas selvas tropicales.

Tras su re-descubrimiento, Alfa Centauri retomo a su vocación mercantil, alejándose para siempre de los movimientos o aspiraciones políticas que tanto daño le habían causado en el pasado. Por ello, cuando el Rey Dragón Anazareth, descendió al antiguo mundo de los centauris, vio enseguida el potencial de aquel mundo rico y próspero.

Anazareth al igual que otros Señores de la Sangre, con sus respectivas poblaciones pacto un acuerdo secreto. Los ricos mercaderes de Alfa Centauri le proveerían de esclavos para alimentarse, y él a cambio les gobernaría con indulgencia.

La Armada Mercante de Alfa Centauri, era una de las más fastuosas del universo humano. Al igual que sus ciudades y todo lo Centauri, se encontraban totalmente recargadas por un estilo neo-clásico que trata de asemejarse al antiguo estilo del Imperio Romano en la antigua

Gaia.

Los centauris por lo general, eran altos y delgados, de cabellos oscuros y lisos, son alegres y despreocupados. Muy celosos de su glorioso pasado.

Los centauris también las principales víctimas de los corsarios. Pues sus ricos cargamentos transitan por todos los rincones del universo conocido.

El emblema de los centauris siguió siendo el mismo del pasado. El águila del poder con las alas desplegadas. Desde el palacio de las “mil columnas blancas” Anazareth gobernaba su gran imperio mercantil, con la máxima de; “Todo aquello que no puedas conquistar, cómpralo…“

CASA REGENTE DE PETRUS

Petrus era un mundo desértico y misterioso. Antigua capital de provincia del viejo imperio.

A pesar de estar altamente contaminado por las radiaciones de los bombardeos nucleares, cuando Arqqesh el Rey Dragón llego al emblemático Petrus se encontró con una población altamente versada en técnicas de supervivencia y batalla.

Como capital de la antigua Federación de Mundos Libres. Petrus había sufrido su casi-exterminio durante la guerra de control de la Hermandad. Nada quedo de aquel breve sueño, colonias como la joven Zama sufrieron la misma suerte.

Sorteadas por la lluvia ácida o fuertes tormentas eléctricas, las gentes de Petrus aprendieron a vivir en el subsuelo de su moribundo planeta, debajo de las ruinas de sus antaño gloriosas ciudades.

Aquella cultura de luchadores cautivo con asombro a Arqqesh, que los entreno como feroces tropas guerreras. Después de los ítacos, los petrarcas eran las mejores tropas de asalto del imperio.

Bajo el mando de Arqqesh, los petrarcas se convirtieron en codiciados mercenarios, entrenados para servir al mejor postor. Al no tener recursos propios. La economía del sistema y esta Casa Regente, basaba su economía en el mercadeo de tropas.

Los petrarcas estaban convencidos de la naturaleza divina de su Patriarca Oscuro, al que adoraban como un dios sin resistencia. Sirvieran a la causa que sirvieran, siempre llevaban sus propias insignias y estandarte, los dos sables cruzados.

Los petrarcas solían ser bajos y fornidos, de mirada hundida y con grandes barbas cardadas y de una tez que oscila del más puro blanco, a tonos más rojizos u oscuros.

CASA REGENTE DE AQUERONTE

En el pasado la principal riqueza de este mundo idílico fueron sus paradisíacos paisajes y su fauna inofensiva. Aqueronte fue inicialmente un desierto terraformandose y convirtiéndose en un vergel paradisíaco, por cuya estancia se pagan fuertes sumas de dinero.

Todas las dinastías imperiales habían tenido sus palacios de recreo en las suaves colinas de Aqueronte, donde los soberanos disfrutan de los más esplendidos manjares y de todo tipo de seres fantásticos que les proveían de entretenimiento y placer.

Alouqua era la Reina Dragón que llego para regentar la antigua provincia imperial de Aqueronte. Aquella belleza voluptuosa de piel de ébano y rasgos orientales. Enseguida entendió todo el potencial de la casa regente que le habían asignado.

Muy pronto, la industria dedica al ocio y el entretenimiento de esta antigua provincia, se dedicó exclusivamente a la industria de la guerra. En el pasado la principal riqueza de Aqueronte, mundo capital de Aqueronte, fueron sus paradisíacos paisajes y su fauna inofensiva. Aqueronte fue inicialmente un desierto terraformandose y convirtiéndose en un vergel paradisíaco, por cuya estancia se pagan fuertes sumas de dinero.

Todas las dinastías imperiales habían tenido sus palacios de recreo en las suaves colinas de Aqueronte, donde los soberanos disfrutan de los más esplendidos manjares y de todo tipo de seres fantásticos que les proveían de entretenimiento y placer.

Tras la llegada de Alouqua, de los laboratorios de la recién constituida Casa Regente de Aqueronte surgieron todo tipo de crueles y feroces bestias y monstruos para la guerra, que fueron importados como tropas de asalto a lo largo y ancho de todo el imperio. Convirtiéndose en la competencia más feroz de los androides de combate exportados por la Casa de Erebus.

Alouqua no necesitaba consumir humanos, pues los genetistas le suministraron tanta sangre duplicada, como esta perversa Reina Dragón necesitaba. Convirtiendo la fabricación de esta sangre artificial, en la segunda industria de Aqueronte.

Al cambiar su forma de vida, el pueblo de Aqueronte dejo de cuidar su paradisíaco mundo jardín. Acabando este por transformarse en un decadente reflejo de lo que una vez fue.

La producción y la generación de armas biológicas para el comercio, se convirtieron en la única preocupación de sus gentes.

Los aquerontes eran de tez enfermiza, de cuerpo débil y enclenques, pero bajo su aspecto frágil se esconden las mentes más brillantes del universo conocido.

El emblema la Casa de Aqueronte era un rombo.

CASA REGENTE DE ARCADIA

La población de Arcadia se componía esencialmente de agricultores y ganaderos, se trataba de un mundo de climas benévolos y primavera eterna.

El Rey Dragón de Arcadia, Alukah, proseguía la política de los antiguos gobernadores del sistema, al hacer de Arcadia, el granero y la granja del imperio.

Tras su llegada se hizo identificar con una deidad local, consiguiendo enseguida la sumisión y la lealtad de sus gentes.

Alukah formo un ejército y edifico poderosas ciudades escudo, gracias a los excedentes alimenticios con los que comerciaba Arcadia.

Esta Casa Regente, aunque con cierta humildad, gozaba de todas las comodidades y armas disponibles en los mercados de los Señores de la Sangre.

En Arcadia no había Torres del Dolor, pero si grandes templos de la sangre donde su población se peleaba por inmolarse a sus dioses. Pues tener un sacrificado en la familia, era reconocido entre su numerosa población, como el mayor de todos los honores.

El culto del sacrificio, estaba relacionado con el renacimiento de la tierra. Sin buenos sacrificios, las cosechas y los inviernos serían malos y no se produciría lo suficiente, afectando a la supervivencia de esta numerosa comunidad. La religión de Arcadia era independiente de la Hermandad, era una evolución libre del antiguo hinduismo de la vieja Gaia.

El emblema de Arcadia era el tridente.

Los arcadianos eran de fisonomía oriental, no muy altos y con tez pálidas y oscuras indistintamente. Aunque en algunas regiones ecuatoriales predominaban las razas negroides, que se dedicaban principalmente a la pesca y la agricultura submarina.

CASA REGENTE DE ESTIGIA

La Casa Regente de Estigia se cimentaba sobre el sistema Estigia, una antigua provincia imperial, tan vetusta como mismísima Alfa Centauri.

Estigia era poseedora de ricos recursos en Oro Milium, otro de los grandes combustibles del universo conocido. Aunque de menor valor que el Minzlli de Ragnarök, cuyo descubrimiento desplazo en importancia a este sistema.

En las profundidades de su espacio se libraron batallas tan importantes como la de la Guerra de Independencia crosariana o el derrocamiento de la Hermandad.

Cada potencia que hubiera sometido al universo humano, pasó por Estigia y dejó su huella.

Se trataba de un mundo cálido de costas azules y pequeños continentes plagados de ríos y montañas, cuya principal fuente económica era la explotación de carburante. Los estigios pertenecían a la antigua casta de burgueses que iniciaron la guerra contra el antiguo imperio terráqueo, al igual que los centauris eran hábiles mercaderes. Genuina mezcla de todos los pueblos que arribaron en su espacio-puerto.

En la época de Abaddón, el Oro Millium ya no era utilizado para los escudos planetarios o para impulsar los grandes cruceros de guerra. Sin embargo era muy codiciado como combustible de maquinaria pesada y el único que aceptado para la mayoría de los cruceros estelares antiguos.

Alqqeshotep de Estigia, había edificado su capital flotante sobre uno de sus grandes océanos. Una ciudad volante capaz de desplazarse por la faz del planeta impulsada por Millium.

Los estigios aceptaban a regañadientes la autoridad de Alqqeshotep y eran muy dados a sublevarse. El perverso rey dragón, solía sofocar estas rebeliones con ejemplares castigos multitudinarios. El más afamado de todos ellos fue la crucifixión del monte Ebolas. Donde los ajusticiados fueron incinerados vivos, mientras aún agonizaban colgados en la cruz.

A pesar del sadismo de Alqqeshotep, una gran parte de la población se sometió a este Señor de la Sangre. Los Estigios eran buenos guerreros, pero sus facultades primarias seguían siendo las que trajeron la riqueza a la Casa Regente; la minería estelar y la tala de madera en sus grandes y frondosos bosques.

El emblema de los estigios era una hoguera, signo que les impuso Alqqeshotep, para recordar a quien sirven y lo que les espera a los rebeldes.

TERCERA PARTE

SOBRE LA RELIGIÓN DE AURANTIA

EL CULTO MENOCH

El culto Menoch nació en Crosaurius, el primer mundo del Segundo Despertar.

Bajo la dirección de los reyes crosarianos nació la ciencia del redescubrimiento inspirada por los teólogos Menoch.

El origen de esta religión, es incierto. Mil años después del colapso de Cronos, Crosaurius no era muy distinto a los miles de mundos que poblaban el universo. Un mundo decadente, repartido en tribus semibárbaras e idolatras que invertían la mayor parte de su tiempo en luchas intestinas por un poder vano.

Según cuenta la leyenda, Menoch había bebido del conocimiento de las más antiguas religiones de Gaia; hinduismo, budismo, Islam, cristianismo y judaísmo entre otras. Se trataba de un hombre culto e inspirado, que seguramente pertenecía a la elite del pequeño reino meridional de los Saelitas.

A los sesenta años, Menoch, decidió retirarse a las montañas. Cansado de las continuas guerras y luchas de poder que dominaban a su gente, decidió abandonarlo todo para convertirse en un ermitaño.

Se dice que Menoch pertenecía a una antigua secta secreta, cuyo origen se perdía en la noche de los tiempos y de la que según se dice, eran miembros, los Profeta redentores que fundaron el primer imperio humano y que luego, cuando el imperio terráqueo cayo procuraron la destrucción del planeta Madre. La casta de los emperadores Alsima.

Se cuenta que en esta época, Menoch, redacto la mayoría de los escritos que posteriormente se terminarían por unificar en el Upanishads Sanatana Dharma.

Según el culto Menoch al tercer año del exilio de Menoch, el profeta tuvo “La Visión”, una inspiración que le condujo al conocimiento del presente, pasado y futuro como ningún hombre antes que él hubiera percibido. Esta visión le proveyó de la “Lengua de Fuego”, un poder capaz de convencer a cualquier hombre vivo.

Fue entonces cuando Menoch regreso al reino de los Saelitas y comenzó su legendario periplo de predicación, como un monje asceta.

Muchos se unieron muy pronto al nuevo culto, otros permanecieron fieles a las viejas supercherías y cultos animistas. Pero al finalizar el décimo año, tras su descenso de las montañas, Menoch bautizo en la nueva fe al rey de los Saelitas, Sardón y la religión Menoch se convirtió en el culto oficial del estado.

Acto seguido se convocó el primer Yihad, La Guerra Santa. Que condujo a las huestes de los Saelitas a la colonización planetaria en tan solo dos generaciones después.

Tras la muerte de Menoch se fundó su Iglesia, con el rey-patriarca a la cabeza. Iglesia y estado se fusionaron en uno solo.

Con la llegada de los viajes híper-espaciales el culto se extendió a otros mundos, hasta la llegada de la Hermandad y su visión más belicosa de la religión.

Tras la guerra con la Hermandad, el cisma provocado dividió el culto en dos grandes secta. Los ortodoxos puristas crosarianos Menoch y la nueva orden con vocación universal, la Hermandad y su culto Neo-Menoch, que no dudaba en ir sumando características de los cultos locales, de los mundos a los que llegaba, con tal de ir sumando nuevos fieles a la causa.

CUARTA PARTE

EXODUS

La historia continua…

UNA NUEVA AMENZA

Cuando la esperanza se mezcla con el destino en la brumosa negrura del espacio profundo, la vida de los hombres mortales se ve teñida de miedo y sangre…

100 años estándar tras la Batalla de Ática y 54 tras la muerte del Mesías Rojo la Guerra seguía sembrado de oscuridad el destino de la galaxia. Aquella tragedia de proporciones cósmicas parecía no tener fin… Las esperanzas y las profecías en torno a la figura del gran Kadosh y de su todopoderosa astronave Aurantia no habían sido más que el comienzo del fin.

Tras la muerte del Rey Dragón de Erebus, el terrible príncipe demonio Akibel, un nuevo enemigo había despertado. Una amenaza impía para la que ninguna Facción de la galaxia estaba aún preparada. Del tecnificado mundo de Erebus, surgió desbocada la IA, la inteligencia artificial, que sin el control de su amo, tomó el control de las fábricas de alta tecnología iniciando las construcción masiva de androides y astronaves robotizadas de combate, terminando el trabajo que empezará dos siglos antes su amo y exterminando a la totalidad de la población humana del planeta y a sus amos vampiros, los vástagos del propio Akibel. La IA era una representación virtual de la mente perturbada del príncipe demonio y su sucesora.

Apenas hubo tiempo de festejar la muerte del temido conjurador en la órbita de Ática o de percatarse de la misteriosa desaparición del más longevo de entre los Señores de la Guerra, el temible emperador Abaddón… En apenas un mes, los inicialmente esporádicos incidentes comenzaron a reproducirse con mayor ferocidad. Máquinas que se rebelaban contra sus amos y los asesinaban… Señores de Sangre o humanos… daba igual, todos caían bajo la directriz única de la IA, exterminar toda forma de vida, limpiar la galaxia del virus humano y de todas sus variantes.

Entre tanto Kadosh hacía despertar la Aurantia en el lejano Dilum y con ella al Imperio del Sol, el antiguo Imperio de Abramantes renacido. Pero todo fue un breve sueño… Mientras los corsarios rebautizados como Imperiales o Abramantinos aprovechaban la confusión reinante para adueñarse y liberar más y más sistemas de sus amos vampíricos, la IA avanzaba desde el lado opuesto de la galaxia exterminando sistemas enteros y adueñándose de sus recursos.

Las facciones de la antigua rebelión; los Menoch de Crosaurius, los Renegados de Kafka o los Parias dirigidos por el antiguo Senescal Imperial Noldor, fueron los primeros en caer frente al enemigo… y tras ellos una a una cada una de las antaño orgullosas Casas

Regentes… Esta vez juntos en una alianza forzosa, humanos y Patriarcas Oscuros se vieron obligados a pactar y luchar unidos en una no siempre fácil alianza; mejorando así sus capacidades tecnológicas y compartido todo su saber…

EL IMPERIO DEL SOL

Entre tanto, Kadosh fue coronado emperador del renacido Imperio humano, el Imperio del Sol y de esta forma y en este modo quedó restaurada la línea dinástica del legendario Nazarius Damocles. Pero en su conjunto, este nuevo Imperio apenas pudo sostener un centenar de sistemas frente al más del millón que controlaban el primigenio Imperio de Abramantes. Muy pronto, Kadosh tuvo que detener sus operaciones de limpieza y entrar en la Alianza de Facciones contra el fuego de las bombas Jataq de las máquinas pensantes. Esta, era un nuevo tipo de Guerra, para la que habría de emplear nuevos tipos de tácticas…

La Alianza contra la IA tuvo que ingeniar nuevas máquinas de guerra, totalmente dependientes de la mente humana y que carecieran de cualquier componente procedente de las fábricas del brumoso mundo de Erebus, del cual antaño dependió buena parte de la tecnología distribuida a toda la galaxia.

Durante los primeros años de la guerra contra la IA, la superioridad de los cruceros de batalla de Erebus solo pudo ser compensada por el poder de la Aurantia. Pero el ritmo de construcción de la IA era terrible, a diferencia de sus rivales orgánicos la IA no dormía, no descansaba, siempre estaba mejorando e ideando nuevos planes de batalla. A bordo de sus astronaves Comandante la IA dirigía las operaciones de castigo y expansión de sus flotas repartidas ya por tres cuartas partes de la galaxia.

Por suerte o desgracia el cerebro de la IA era único. Akibel se había llevado el secreto de su diseño a la tumba y ella misma no podía practicar ningún tipo de ingeniería inversa, debido al riesgo que suponía su propia desconexión. Blindada en lo profundó de su astronave Comandante, el pequeño habitáculo que sostenía los cristales de Minzlli sobre los que estaba construida se ocultaban cambiando constantemente de posición y evitando el secreto de su punto flaco… La IA podía ser destruida.

Finalmente la Aurantia entró en colapso. Sus altas capacidades exigían una ciencia desconocida para mantenerla y la pérdida del sistema Ragnarök por parte de la Alianza cortó el suministro de Minzlli, su fuente de combustible… Quedando finalmente como una roca, flotando en torno a un satélite muerto en un olvidado sistema de la periferia galáctica.

Por aquel entonces Kadosh tenía más de cien años estándar, estaba demasiado viejo y cansado como para ser útil a la Alianza. Su amor por Charlize había prevalecido, haciéndole no tomar esposa o concubina alguna y por tanto y al no dejar descendencia que le sucediera en el gobierno del Imperio. A su muerte, la dirección de su Facción fue tomada por un nuevo Senescal militar que mantuvo sus compromisos con la Alianza. Una vez más los Abramantinos quedaban huérfanos…

LA ALIANZA

Por aquel tiempo la Alianza ya había mejorado sus tecnologías basadas en el UOM (unidades de Oro Millium) anulado su absoluta dependencia del Minzlli y creando nuevas unidades de infantería terrestre robotizadas llamadas ExoArmors. Los ExoArmors eran unidades pesadas de batalla pilotadas por un conductor y provistas de mecanismos bípedos o cuadrúpedos, misiles balísticos Jataq y armaduras acorazadas de gran resistencia. Estas unidades comenzaron a dar a la alianza sus primeras victorias terrestres contra los hasta entonces imbatibles y temibles androides de combate de la IA. Estos avances unidos a las mejoras técnicas de las astronaves de combate producidas en la restaurada capital abramantina de Ática y en los astilleros de Drakon propiciaron la recuperación de muchos sistemas. La mente de la IA era poderosa, pero no estaba totalmente preparada para el factor imprevisible e irracional de las formas de vida orgánicas.

La guerra llegó a un punto de equilibrio, tres cuartas parte de la galaxia eran controladas por la IA, mientras la cuarta parte restante era zona libre dirigida por la Alianza y repartida entre el Imperio del Sol y los restos de las antiguas facciones y Casas Regentes en un siempre difícil equilibrio.

Pero la IA guardaba un terrible secreto, cansada de sus constantes errores frente a los pilotos humanos y vampiros de los nuevos ExoArmors y astronaves de combate de la alianza, había optado por una nueva estrategia. El sistema Hermes fue caldo de cultivo para sus nuevas plantaciones de esclavos humanos, donde los adiestraba para crear una nueva elite de guerreros impredecibles capaces de pilotar su propia versión de los ExoArmors de combate y una nueva generación de astronaves no robotizadas. Usuaria las mismas armas que sus enemigos…

Pero la IA no contó con los servicios de inteligencia de la poderosa Alianza. Los espías de la Alianza alcanzaron el sistema Hermes donde sus sistemas de monitorización habían detectado una concentración inusual de astronaves enemigas.

100 años estándar tras la Batalla de Ática y 54 tras la muerte del Mesías Rojo una gran flota de la Alianza saltó al hiperespacio y entró en las inmediaciones del sistema Hermes.

Al mando de esta colosal flota iban los líderes más insignes de la Alianza. Por parte de los Señores de la Guerra iba Abrahel de Drakon, Noldor señor de los Parias, Kafka de los Renegados, el Patriarca Abraham Alsima monarca de las fuerzas re-unificadas Menoch y de la antigua Hermandad y el Almirante Publio Nazarius de Ática, en nombre del Senescal Castor del Imperio del Sol.

El encuentro tuvo lugar tanto en el espacio orbital de Hermes, como a nivel táctico de tierra. La IA heredera del príncipe diablo había concentrado durante años su vasta flota para defender su proyecto secreto y no iba a permitir que este fuera destruido en el último momento…

Hasta aquel momento, la potencia más destructiva que había sido capaz de conocer el género humano habían sido las bombas Jataq N6. Durante sus muchos años de historia la IA había conseguido concentrar y sintetizar el Minzlli de Ragnarök a niveles desconocidos, de tal forma que aquella mente impía había logrado crear bombas Jataq de potencia N8.

A pesar de todo el poder de la IA, la cantidad de Minzlli necesario para sintetizar una bomba Jataq N8 era tan colosal que a la IA solo le había dado tiempo a crear tres de estos engendros apocalípticos.

La batalla comenzó sonriendo a la IA, pero muy pronto los impredecibles pilotos humanos usando sus astronaves más pequeñas y manejables lograron burlar a los pesados cruceros de batalla mecanoides y conseguir sus primeros aciertos y derribos. Muy pronto la IA no tuvo dudas, las probabilidades de derrota eran demasiado altas y si sus instalaciones de Hermes caían en manos de la Alianza todos sus logros se perderían y serían asimilados por sus enemigos orgánicos en su propio perjuicio… La decisión era obvia…

LA PUERTA AL EXODUS

Pero la infalible mente mecánica no podía concebir todas las probabilidades y más aun las que nunca habían sido probadas antes… A una orden de la IA, las tres Jataq N8 existentes en la superficie de Hermes fueron detonadas, provocando no solo el inmediato colapso del núcleo del planeta y una posterior honda de energía que diezmo tanto su flota como la enemiga, sino que como consecuencia de la gran cantidad de energía liberada se desarrolló una brecha espacio-temporal en el continuo espacio-tiempo, un aguajero de gusano que ponía rumbo a lo desconocido.

Sin embargo y a pesar de aquella malgama de muerte y destrucción sin precedentes un pequeño porcentaje de la flota de la IA y otros tantos de la Alianza sobrevivieron, quedando frente a la brecha espacio temporal…

La batalla continuó y muy pronto solo quedó un puñado de astronaves de la IA, incluida la que portaba el CORE que almacenaba la mente virtual del resurgido Akibel, responsable de todo el mal y dolor que había diezmado a la galaxia durante el último siglo. Blindada bajo la coraza de la mejor de sus astronaves comandantes mecanoides, la IA trató de evitar su propia extinción poniendo rumbo hacía la brecha…

Ante la mirada turbada de los líderes de la Alianza la astronave enemiga ardiendo y con graves daños penetró por la fisura seguida de un puñado de cruceros menores… Fue cuestión de unos segundos… en función de donde condujera la brecha la Guerra habría terminado o no…

El Almirante Publio Nazarius no se lo pensó y ordenó a su flota penetrar por la brecha y perseguir al enemigo hasta su completa destrucción… Abrahel y el resto de supervivientes consumidos por el ansía de la batalla les siguieron y minutos después la brecha se cerró para siempre…

Apenas unos minutos… Unos instantes de diferencia entre el primer contingente de la IA, el segundo de los Abramantinos y el último por el resto de facciones bastaron para separarles miles de años luz de distancia…

Cuando el Almirante Publio Nazarius volvió a vislumbrar la luz de las estrellas, su astronave había sufrido graves desperfectos… al igual que el resto de su flota… Se encontraban a unos pocos años luz del sistema estelar más cercano, pero de la IA o del resto de la Alianza no había ni rastro…

Las sorpresas no habían terminado ahí. Los oficiales de navegación

no tardaron en informar a Nazarius que ya no se encontraban en la Vía Láctea. Fuera cual fuera aquella galaxia no era la suya… Estaban completamente aislados.

Quiso el destino que la flota Imperial alcanzará un mundo acuático y deshabitado al que llamaron Nueva Ática y en la que decidieron establecerse. Tras una década explorando y tratando de buscar la manera de regresar los oficiales superiores de Nazarius optaron por convencer a su Comandante en Jefe para que aceptará el título de Senescal de un nuevo Imperio en el Exilio y dirigiera a su pueblo hacía el único futuro que el destino les había permitido tener.

Entre tanto Abrahel y el resto de la alianza alcanzaron otra región de aquella indómita galaxia. No tardaron en surgir desavenencias entre los distintos y dispares grupos sobre qué hacer y qué camino seguir…

El Patriarca Abraham Alsima y sus fuerzas fueron los primeros en separarse. Rebautizados así mismos con el de La Yihad los antiguos herederos de los creyentes Menoch Crosarianos y la mítica Hermandad fundaron un estado teocrático alejado de su punto de aparición de la nueva galaxia, estableciendo sus propias colonias y aislándose deliberadamente de sus antiguos aliados.

Los creyentes Neo-Menoch no podían permitir que una vez más la sangre negra de los Patriarcas Oscuros infectara a su clase dirigente… Para evitar esto se fundó un orden de monjes guerreros encargados de velar por la pureza y los mandamientos de la ley Menoch. Estos creyentes tomaron su nombre de la antigua Guardia Personal del Mesías Roja, fueron denominados Neffut.

Los Neffut fueron entrenados en todas las variantes de las artes de la guerra y muy pronto fueron temidos y respetados dentro y fuera del nuevo estado Yihad.

A diferencia de las otras facciones de la antigua Alianza; Noldor y Abrahel no tardaron en alcanzar un acuerdo. Sus longevas vidas vampíricas les habían propiciado no solo conocimiento, sino también paciencia y sabiduría. Fruto de esta alianza entre las diferentes fuerzas de las Casas Regentes y los antiguos Señores desheredados Paria, surgió un estado conocido como La Marca.

Bajo La Marca, los Señores Vampiro progresaron en sus nuevos feudos estelares, en una aparente coexistencia pacífica con sus aliados humanos de los que continuarían nutriéndose, pero de una forma consentida al antiguo estilo de la Casas Regentes, aunque sin alcanzar el estadio de los antiguos holocaustos de Sangre… salvo en raras ocasiones…

La Marca tuvo una reina, Abrahel y tras ella su fiel mano y

ejecutor el también inmortal Noldor, que asumió el título de Ministro Oscuro o la Mano de la Reina, un subterfugio que le devolvía su antiguo estatus de Senescal.

Como respuesta a la guerra fría y continúa librada entre los dos estados La Marca y La Yihad, Noldor ordenó crear su propia orden de guerreros fanáticos, que al igual que los monjes guerreros Neffut eran doctos en todas las variantes de las artes de la guerra, pero con la salvedad de ser los valedores del Culto de Sangre y la pureza de los nuevos Patriarcas Oscuros. Esta orden autónoma encargada de velar y preservar la pureza de los Señores de Sangre fue conocida como Los Yeriba.

Todo un código de honor propio fue desarrollado en torno a los Neffut y los Yeriba respectivamente, así como una mitología y simbologías propias. Mientras los Neffut usaban la mano abierta con el ojo como símbolo. Los Yeriba se valían del Halcón como ave de presa.

En ambas órdenes existían rangos, ritos de iniciación y gran hermetismo hacía fuera y en ambos casos, sus máximos responsables lo eran también los líderes de sus respectivos estados.

Pronto fue frecuente el uso de armas blancas en sus encuentros, cuando un Maestro Neffut se enfrentaba a un homologo Yeriba y la contienda daba pie a ello, se abandonaba las armas laser y de fuego y se optaba el duelo de espadas a la antigua usanza… De esta forma y en este modo ambas órdenes trataban de demostrar su fuerza. Interferir en un duelo entre dos Maestros de Armas era una afrenta castigada por ambas órdenes con la vida…

Con el tiempo, el poder económico y político de los Señores Neffut o Yeriba dentro de sus respectivos estados se acrecentó, llegando a contar respectivamente con sus propios Feudos Estelares, tanto en templos, como centros de adiestramiento.

La orden Neffut fundó su centro de poder en la joven colonia de Abydos Prime, mientras los Yeriba de la Marca lo hicieron el mundo volcánico de Hell.

Por último y en fragante minoría, se encontraban los restos de los Renegados, que aun siendo en su gran mayoría humanos seguían a su líder anarquista y vampiro Kafka, un antiguo Paria que había optado por renunciar a su vida anterior y promulgar su propio ideario rebelde.

Los renegados se negaron a admitir la nueva monarquía heredera de las Casas Regentes y prefirieron alejarse de los dominios de La Marca y de la Yihad y buscar su propio destino como contrabandistas y piratas, en su eterna lucha por la supervivencia, parasitando las colonias de los otros dos estados…

Pronto llegó el consenso y todos aquellos jóvenes estados comenzaron a denominar a aquella Galaxia Exodus.

Pero Exodus no era la Vía Láctea. Aquellos pioneros apenas contaban con reservas organizas y tecnológicas para iniciar sus nuevas colonias… Los primeros años estándar fueron muy duros…

En las antiguas colonias de la Vía Láctea siempre había un plan de Terraformación, de transformación planetaria. Había recursos y comercio para re-implantar muchas formas de vida vegetales y animales que habían acompañado al hombre en su expansión por la galaxia. Ahora la situación era diferente…

Aunque desde tiempos inmemoriales cualquier crucero humano había contado con unas reservas especiales genéticas para ayudar a sus tripulaciones para el caso de desastre y asilamiento a sobrevivir, aquellos recursos tardarían en surtir efecto. Los nuevos pioneros se vieron obligados a usar todo su ingenio y creatividad para suplir el enorme déficit de recursos válidos para su desarrollo.

Durante los primeros cien años las tres facciones herederas de la antigua alianza se ignoraron, asociándose y comerciando brevemente, hasta que surgió el conflicto fruto de varios mal entendidos, casi siempre propiciados por incursiones de los impredecibles piratas renegados…

Mientras la Guerra entre la Yihad y La Marca surgía en un extremo de la Galaxia, el Imperio del Sol progresaba seguro y confiado, fundando jóvenes y prometedoras colonias en su cuadrante.

En aquel tiempo los antiguos Corsarios o Abramantinos hicieron dos grandes descubrimientos que les aseguraron su desarrollo y posterior expansión por la Galaxia Exodus. El primero de estos descubrimientos fue el hallazgo de varias colonias humanas usando la antigua Ciencia del Redescubrimiento. Al parecer en la época del Apogeo del Imperio Terrano, cuando millones de Barcazas Coloniales eran lanzadas a las infinitas negruras del Espacio, muchas se perdían para siempre… Hasta ahora nadie había especulado la hipótesis de que aquellas expediciones primigenias previas al desastre y posterior colapso terrestre hubieran salido de la Vía Láctea, pero al parecer… La Alianza y la IA no habían sido los primeros en encontrarse con brechas espacio-temporales hacía el Exodus…

Al igual que ocurría en la antigua Vía Láctea… Exodus había sido el destino de no pocas expediciones perdidas y al igual que en otras regiones, la nueva galaxia se encontraba plagada de diversas colonias humanas en diversos estados de barbarie o desarrollo, así como ocurriera en la antigua galaxia (al no vivir la Inquisición de la hermandad, en diversos estados de evolución que habían dado paso a

diversas mutaciones genéticas fruto del desarrollo de estas civilizaciones en entornos alienígenas muchas veces hostiles). Que muy pronto fueron asimiladas por los nacientes nuevos estados… Igualmente muchas Barcazas Terranas habían quedado varadas y muertas en el espacio, constituyendo grandes posibilidades y posibles tesoros para aquellos aventureros que se atrevieran a explorarlas…

El segundo gran descubrimiento de los exploradores Imperiales fue el hallazgo de una antigua y súper-desarrollada civilización alienígena, aparentemente de forma humanoide que en algún momento en un pasado remoto había colonizado muchos mundos del Exodus… Esta civilización fue bautizada como Los Arcanos.

Aquella raza sabia y poderosa había desaparecido aparentemente y no quedaban registros de las razones por las cuales ya no estaban… Aun así los arqueólogos Imperiales no pararon de maravillarse ante las cimas tecnológicas que habían alcanzado.

Ruinas y extraños e indescifrables artefactos que alcanzaban cifras ex orbitadas en el mercado negro fueron apareciendo poco a poco…

Sin embargo aquella PAX imperial no duraría para siempre…

El secreto de la expansión de los Abramantinos fue el desarrollo de una nueva tecnología llamada Puertas Estelares o StarGates, basada en sus descubrimientos arqueológicos en las ruinas de diversas ex colonias Arcanas. Los StarGate eran estaciones generalmente situadas en la periferia de los sistemas estelares y supeditados al pago de un impuesto.

Una o varias astronaves podían usar el StarGate para conectar con otro StarGate y viajar en cuestión de segundos una gran distancia, usando un agujero de gusano temporal generado de puerta a puerta. Posteriormente y tras el reencuentro de facciones esta nueva tecnología se extendería y desarrollaría por el resto de Estados, propiciando una mejora importantísima para el comercio… Aunque cuando una puerta era destruida o no existía en el sistema de destino no había más remedio que retomar los antiguos y lentos sistemas de propulsión.

RIESGO OSCURO

Sin embargo y a pesar de sus grandes logros, el gobierno de los Senescales se enfrentó a una nueva e inesperada amenaza, que durante cien años estándar había sido olvidada. Una patrulla de exploración en busca de planetas con capacidad para ser trasformados fue la primera en cruzarse con sus equivalentes mecanoides… La IA no había estado parada… La amenaza que había abandonado una

galaxia, también había llegado a esta… Los herederos del Almirante Nazarius entraron muy pronto en combate con las fuerzas restauradas de la IA en la galaxia EXODUS.

Sin embargo la IA de EXODUS no era la IA de Erebus. Aquí, aún no había tenido tiempo de desarrollarse y alcanzar todo su potencial, la falta de infraestructuras y los graves daños sufridos en sus efectivos habían ralentizado mucho su recuperación y posterior reorganización. En cambio, los Imperiales si habían progresado bastante…

La lucha fue dispar y de nuevo la IA se replegó a lo profundo del espacio a la espera de su oportunidad. Los Imperiales tenían claro, que ese no había sido el final de su amenaza. Era cuestión de tiempo que la IA se reconstituyera y lanzará un nuevo ataque, ahora sabían que debían prepararse para la guerra.

Sin embargo el tiempo pasaba y ninguna misión de exploración localizaba vestigios del enemigo y de nuevo durante cien años estándar más, el Imperio continuó desarrollándose.

Finalmente el destinó hizo que los miembros de la antigua Alianza se reencontraran. Una embajada Imperial se entrevistó con delegados de La Marca y la Yihad que por aquel entonces se encontraban en una tregua pactada en medio de sus continuas guerras… Para aquel entonces el Imperio del Sol de EXODUS les doblaba a ambos en cuanto a colonias y sistemas estelares, constituyéndose al igual que en la antigua Vía Láctea, en la primera potencia del Exodus.

Otro gran descubrimiento basado en las tecnologías arcanas fueron los escudos personales. Que posteriormente adaptarían las órdenes Yeriba y Neffut…

Los escudos personales basados en una mezcla de magnetismo arcano y tecnologías Jataq basadas en el Minzlli. Se situaban en cinturones metalizados y con muy poca maquinaria y peso, generaban un escudo de energía que protegía a quien lo llevaba de los impactos de armas de proyectiles o energía… Haciendo tan solo posible herirlos o matarlos usando armas blancas clásicas…

Su alto coste en Minzlli, hacía inviable su popularización entre los ejércitos normales de los estados… Por esta razón solo los grandes guerreros de las órdenes en litigio las usaban, ya que las Ordenes Militares eran ricas y podían costeárselos. Este hecho provocó una evolución del sistema de lucha, que obligo a un mayor inciso en el cuerpo a cuerpo y el uso de las armas blancas.

Los embajadores del Imperio llegaron a un acuerdo con los delegados de La Marca y la Yihad y se firmó un Armisticio propiciado por la revelación de la nueva existencia de la amenaza de la IA Referencia sobre trama Exodus; La frágil paz fue algo más duradera y

tan solo parcialmente interrumpida por breves y secretas batallas por el control de nuevos sistemas estelares o por los conflictos propiciados por las incursiones de saqueo de los molestos Renegados.

Como respuesta a la guerra fría entre los estados de La Marca y La Yihad, el Imperio del Sol opto por crear su propia Orden Militar, llamada Pretorianos. Fanáticos guerreros expertos en todas las técnicas de combate al servicio de la causa Imperial y ubicada en su centro de entrenamiento del sistema Akad en el desértico planeta del mismo nombre.

Las tropas de terror Pretorianas fueron temidas y respetadas a lo largo y ancho de todo el Exodus…

Durante los mil años siguientes la galaxia EXODUS fue colonizada poco a poco, épocas de esplendor y breves conflictos armados sesgaron la historia de los tres grandes estados herederos de la antigua Alianza.

El Imperio del Sol impuso finalmente su moneda, como moneda universal de intercambio comercial al resto de facciones y el Banco Imperial como banco general de transacciones.

La nueva moneda fue conocida como MIG (siglas de: Moneda Imperial Galáctica).

La IA volvió a hacer acto de presencia ante una misión de exploración de la Yihad, activando todas las alarmas y los viejos pactos y alianzas entre los tres estados. Pero aquella IA era distinta a la del último encuentro con los Imperiales, y desde luego muy diferente a la que una vez amenazará la supervivencia del género humano en la Vía Láctea. Sus tácticas, sus estrategias y formas de combate no se dirigían hacia la agresión, sino a la auto-defensa. La IA había evolucionado, ya no perseguía la extinción de las formas de vida orgánicas, sino su propia supervivencia.

Tras algunas breves batallas, la IA lanzó mensajes codificados a los líderes de los tres estados y pidió una tregua y un encuentro. Por primera vez, los representantes de los tres estados se encontraron frente a frente con versiones humanoides de los primitivos androides de Erebus, que en apariencia eran totalmente humanos… atractivos a la vista.

Los nuevos androides humanos fueron bautizados como Binarios y resultaron sumamente complacientes tanto y propensos a satisfacer cualquier tipo de necesidad de sus homólogos vampiros y humanos.

Un nuevo armisticio fue firmado entre el Imperio y La Marca con la IA. Sin embargo la Yihad finalmente se opuso a cualquier trato con los Binarios a los que consideraba aberraciones y decidió romper relaciones diplomáticas con la IA y los otros dos estados.

El nuevo armisticio fijaba las fronteras entre la IA y los antiguos miembros de Alianza. Ningún miembro de Alianza penetraría en las fronteras de la IA y esta no atacaría a los orgánicos… Asegurando así… su propia subsistencia.

Entre tanto y como parte de la paz reinante una nueva corriente de pensamiento denominada Kijak hizo acto de presencia y con ella una orden de científicos neutrales expertos en todas las facetas del conocimiento humano y vampírico, con un centro neurálgico en el antiguo mundo que se consideraba la más probable capital del antiguo estado arcano… un sistema rebautizado como Upsala.

Upsala fue respetado como neutral y su joven republica liberal fue la valedora de todas las ciencias, usando a sus profesionales como embajadores y apoyo de todos los estados. A esta gran biblioteca del conocimiento; La Gran Biblioteca de Upsala y su Centro de Adiestramiento Científico de Upsala Prime acudían eruditos de todo el Exodus. Siendo este, el inicio de una edad dorada para el desarrollo científico.

Sin embargo ni la Yihad, ni La Marca, ni tan siguiera la IA o el Imperio podrían contar con un pequeño detalle… Los Renegados y el impredecible Kafka…

Kafka y sus furtivos seguidores conocían el verdadero secreto que ocultaba la IA tras su en apariencia sumisa forma de actuar… Tras sus propios sistemas, la IA ocultaba un oscuro secreto… la existencia de Minzlli en cantidades desconocidas incluso en el antiguo y rico sistema Ragnarök… suficientes como para un día revitalizarla y convertirla en la potencia que una vez fue…

Sin embargo Kafka, cansado de la forma de actuar de sus antiguos aliados no estaba dispuesto a compartir su secreto, en lugar de eso, penetraría de forma furtiva en los sectores prohibidos de la IA y robaría todo el Minzlli que pudiera para comerciar con él, en los sistemas del resto de facciones y así fortalecerse para preparar su propio ejército secreto. De esta forma y este modo, el líder renegado planeaba estar preparado para el momento decisivo en el que la nueva lucha se reanudará… Algo que ni el gobierno de los Senescales, la reina Abrahel o los Patriarcas de la Yihad podrían jamás suponer…

La versión de los Renegados de las Órdenes militares fue su Sindicato de Asesinos conocidos como los “assassin” y que ejecutaban ordenes como mercenarios a sueldo para cualquier bando.

Las fichas quedaban movidas, el tablero galáctico dispuesto… Una nueva y quizás última guerra del EXODUS quedaba ya cercana… Una vez más, las gloriosas astronaves comandante inundarían los cielos de fuego y sangre y en la superficie de las jóvenes colonias, correrían una

vez más ríos de lava y muerte bajo el ímpetu de los Jataqs lanzados por los pesados ExoArmors de combate. El destino, una vez más, quedaba sellado…

QUINTA PARTE

NACIONES DEL EXODUS

IA

Símbolo: Cuadros de ajedrez
Capital: Espacio profundo; Nave Comandante de la IA.
Tipo de gobierno: Tecnocracia
Líder: IA
Étnicas: NO
Gentilicios: Binarios, androides, mecanoides.
Idioma: NO
Religión: NO

Imperio del Sol

Símbolo: Águila bicéfala
Capital: Sistema Nueva Ática
Tipo de gobierno: Monarquía electiva y militar
Líder: Senescal Nazarius XVI
Étnicas: Caucásica y Oriental
Gentilicios: Abramantinos, Imperiales, Corsarios
Idioma: Crosariano Clásico
Religión: Neo-Menoch

La Yihad

Símbolo: Pirámide
Capital: Sistema Nuevo Crosaurius
Tipo de gobierno: Teocracia
Líder: Patriarca Abraham Alsima X
Étnicas: Oriental, árabe y africana
Gentilicios: Menoch, Creyentes, la Hermandad
Idioma: Crosariano Clásico
Religión: Neo-Menoch

La Marca

Símbolo: Phenix
Capital: Sistema Nuevo Drakon
Tipo de gobierno: Monarquía feudal
Líder: Abrahel
Étnicas: Hindú, amerindia y caucásica.
Gentilicios: Patriarcas Oscuros, Señores de Sangre, Señores de la Guerra, Parias
Idioma: Drakoniano y dialectos de las Casas Regentes.
Religión: Culto de Sangre

Renegados

Símbolo: Estrella de cinco puntas
Capital: Sistema Utopía
Tipo de gobierno: Asociación Sindical
Líder: Kafka
Étnicas: Todas
Gentilicios: Piratas, bucaneros, filibusteros, forajidos
Idioma: Crosariano clásico
Religión: Agnósticos

SEXTA PARTE

GLOSARIO DE TERMINOS AURANTIANOS

Abramantes

Nombre del último emperador real que gobernó el universo conocido antes de la llegada de Abaddón. Ordenó el éxodo a Dilum. También y en su honor, son denominados así un estilo arquitectónico y una clase de astronave corsaria estándar que tiene forma de pájaro de Presa. Con diez minúsculos camarotes con un retrete, un armario y un camastro. Una gran bodega de carga llena de contendores con mercancía. Una estrecha armería y un salón comunal ovoide en la panza de la nave, componían el resto de la dotación del crucero.

Argos

Nombre de la astronave del capitán Príamo, fragata corsaria de clase Abramantes.

Alfa Centauri

Sistema y planeta capital de Provincia del antiguo Imperio. El primero colonizado desde Gaia y sede de la rebelión contra el sistema Madre y posteriormente de la casa regente del mismo nombre.

Bastión del Desierto

Ciudad al Sur de Los Pasos de Frontera y gran mercado y centro de trueque de los pueblos nómadas antes de la llegada de Kadosh. Origen de Amará concubina del Patriarca Jacob y madre de Zebulón. También se conoce por este nombre a la meseta sobre la que se aposenta la ciudad y a la última batalla de la Yihad de Kadosh. Donde Baalfegor fue definitivamente vencido, tras lo cual, Kadosh la transformó en la capital de su nuevo reino.

Ática

Sistema sede de la antigua Casa Imperial y capital del nuevo Imperio de Abaddón. El planeta fue declarada inhabitable tras el ataque traicionero de la Casa Regente de Erebus, orquestado por el rey dragón Akibel.

Aramitas

Antigua etnia de Nemeron. Eran un pueblo altivo y orgulloso. Nómadas del desierto de etnia semítica y negroide, diestros en el arte de la caza y el pastoreo. Según se comentaba, los aramitas eran un linaje tan antiguo como la misma civilización de Nemeron. Por este y otros motivos, se decían, así mismos "el pueblo elegido" y aunque mucho se ha hablado sobre quienes pueden ser, aún hoy, sus verdaderos y legítimos descendientes, lo cierto es que su cultura y su religión monoteísta tan solo se han transmitido, más o menos integra, a una sola de todas sus ramas. La más prolífica y numerosa entre todas ellas.

Arcanos

Referencia sobre trama Exodus; Denominación dada por el Imperio del Sol a los constructores de ruinas y artefactos por la galaxia Exodus. Gracias a los que se descubrió la tecnología de Puertas Estelares (StarGates) para las astronaves y las comunicaciones entre sistemas.

Argento

Mineral similar a la plata, muy valioso. La Gran Dorsal de Nemeron es rica en dicho mineral.

Armisticio

Referencia sobre trama Exodus; Un nuevo armisticio fue firmado entre el Imperio y La Marca con la IA. Sin embargo la Yihad finalmente se opuso a cualquier trato con los Binarios a los que consideraba aberraciones y decidió romper relaciones diplomáticas con la IA y los otros dos estados.

El nuevo armisticio fijaba las fronteras entre la IA y los antiguos miembros de Alianza. Ningún miembro de Alianza penetraría en las fronteras de la IA y esta no atacaría a los orgánicos… Asegurando así… su propia subsistencia.

Assassin

Referencia sobre trama Exodus; Orden de asesinos o Sindicato de Asesinos de la Facción Rengada. Generalmente mercenarios a sueldo con un alto nivel de especialización, se les distingue porque su símbolo es una calavera.

Aurantia

La laguna más grande de Mercaderes. En una isla sobre esta laguna se levantaba la capital de la región, una ciudad denominada Ciudad del Lago. También se da este nombre a la astronave mítica, referenciada en el testamento del emperador Hammurabi.

Barcazas

Eran verdaderas ciudades volantes. Capaces de albergar pequeñas poblaciones autosuficientes con el objetivo de terraformar mundos enteros y convertirlos en pequeñas Tierras, o como ya se empezaba a denominar, pequeños espejos de la Madre Gaia en los primeros tiempos de la colonización estelar humana.

Cayado Sagrado

Cetro de mando de los aramitas. Generalmente es guardado en el Samit del patriarca aramita. Simboliza la vara del pastor que conduce a su pueblo.

Cinto Dorado

Emblema del heredero al patriarca aramita, regalo del mismísimo Dux de Ciudad del Lago a la corte del patriarca de los aramitas por sus servicios en una guerra ya olvidada. El cinto se perdió para siempre tras la traición de Esaú.

Ciudad del Lago

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Capital de la Liga de Mercaderes. Alzada sobre una isla en la enorme laguna conocida como Aurantia.

Ciudad de los Grandes Puertos

Referencia sobre el Planeta Nemeron; En el Norte de los Pasos de Frontera. Capital del Reino de Esaú.

Ciudad Roja

Referencia sobre el Planeta Nemeron; En el desierto profundo. La primera de todas las ciudades de Nemeron. Fue destruida con una explosión nuclear que origino el Gran Desierto, gracias a un plan orquestado por Luzbel, para que Akibel Patriarca Oscuro propietario de Nemeron, abandonara el planeta a su suerte y Luzbel, que era un vampiro menor. Lo administrara como su único Señor de la Sangre.

Corsarios

Pueblo natural de Dilum. Descendientes de la antigua guardia imperial de del emperador Abramantes de Ática. Etnia principalmente caucásica.

Cristales de Memoria

Eran un soporte casi orgánico de almacenamiento masivo de información. Los corsarios, al igual que sus predecesores imperiales sabían utilizarlos, pero ya no eran capaces de construirlos, pues aquella tecnología se les escapaba de las manos.

Cronos

Planeta Gaia. También llamado Faro de Gaia. Antiguo sistema Guía de las antiguas Barcazas del Viejo Imperio. Su destrucción supuso la mayor tragedia de la historia humana y el comienzo de los llamados Tiempos del Caos.

Crosaurius

Planeta y sistema del Re-Descubrimiento. Primer mundo en emanciparte del Caos y origen del culto Menoch.

Corvino

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Monasterio origen de Diorde-Rimpoche y Kumar-Rimpoche. El más antiguo y alto de Nemeron, situado en el monte Dag Guiora y donde Shigatse-Rimpoche compilo y reflexiono sus mejores obras, como Abad del monasterio.

Dag

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Termino para referir montaña y también para los llamados montañeses, habitantes del Valle del Dag. Cazadores de etnia oriental.

Dag Guiora

Referencia sobre el Planeta Nemeron; La cumbre más elevada de la Gran Dorsal, coronada y cubierta por nieves perpetúas. Sede del monasterio Saqqara-Corvino.

Dag Nefer

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Un pico bajo cercano al Dag Guiora. Sede de las ruinas del monasterio Nefer-Corvino y cumbre sagrada del Profeta del Crepúsculo.

Dilum

Nombre del único planeta habitable del sistema Dilum. Sede de la Casa Imperial Renegada y capital de la nación corsaria.

Dragón Esmeralda

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Del páramo del Gran Asoka y Grandes Llanuras Sedientas, era un reptil de apenas dos metros de altura y nos cuatro de la cabeza a la punta del rabo, que corría semi-erguido sobre sus patas traseras. Eran fuertes, pero un poco tontos, lo que los hacía relativamente fáciles de cazar.

Dragón Kuarg

Planeta Desierto desconocido. Una especie de pequeña salamandra del desierto, no más grande que una mano pero con una lengua venenosa tan larga como un hombre adulto. Son carnívoros y aunque no son animales sociales. Atacan y comen en manada.

Dragón Negro

Emblema del Emperador Dragón Abaddón y en el páramo del Gran Asoka y Grandes Llanuras Sedientas, reptil alado y capaz de volar miden unos diez metros y pesar varias toneladas. Su piel negra y escamosa parecía una coraza correosa y húmeda. Sobre su rostro arrugado y rectilíneo, sobresalían dos ojos de un tono rojizo y aterrador. Protuberantes colmillos y lengua afilada. Tenía la boca del tamaño de dos bueyes maduros.

Drakkar

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Tenían forma de barco. Eran esbeltos y estilizados. Acabados en una proa con forma de león y con la eslora repleta de ojos de buey, terminados en anillos de bronce y troneras para los lustrosos cañones de Mercaderes. La gran diferencia con un barco era que en lugar de velamen, los Drakkar, se suspendían en el aíre por medio de globos estáticos, inflados con gas caliente procedente de las calderas subterráneas del Torreón del Dragón y sujetados con gruesos mástiles y cabos al casco. Cual zeppelines, los drakkar eran capaces de transportar grandes cargas a mucha distancia y en poco tiempo.

Dux

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Título máximo de La Liga de

Mercaderes; El dueño y Señor de Ciudad del Lago y por ende, el magistrado máximo del Senado de la Liga de Mercaderes.

Mercaderes, área o región

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Región de jungla tupidas, con claros coronados por interminables lagunas conectadas entre sí, por ríos ondulantes, atestados de meandros y con la suficiente anchura para ser navegables. También se denomina con este nombre la antigua región política controlada por la Liga del mismo nombre y posteriormente a la provincia más oriental del imperio de Kadosh. Su capital era Ciudad del Lago.

Erebus

Casa Regente regentada por Akibel, planeta y sistema del mismo nombre.

Espectros de Sangre

No-Muertos portadores de una enfermedad fantasmal, un derivado de la propia sangre mancillada de los Patriarcas. Una plaga incontrolable generada por ellos mismos, que reanima a los cadáveres dotándoles del ansia de la carne y la sangre. Los convierte en depredadores antropófagos. Pierden algunas facultades cognitivas primarias, su moral y sus recuerdos terrenos, pero son extremadamente peligrosos y su enfermedad es sumamente contagiosa. Basta con que una sola gota de sus fluidos corporales entre en contacto con un no infectado para contagiarlo. Los Patriarcas Oscuros los utilizan para someter territorios enteros y luego ellos mismos los exterminan y liberando la tierra y reubicando nuevos pueblos leales o esclavizados, en tierras que antes les eran hostiles.

Estándar

Referencia Galáctica; Termino referido principalmente a unidades de medida; Minuto, hora, día, año, mes, etc. Generalmente unidades de medida atribuidas a referentes de la antigua Gaia, que se mantenían vivos y vigentes aún en la época de Kadosh, el Profeta del Crepúsculo. – ver Gaia.

ExoArmor

Referente a Exodus. Unidades mecanizadas robotizadas de combate bípedo, cuadrúpedo, anfibio o espacio-aéreas.

Gaia

Nombre para el antiguo planeta origen de la especie humana, la Tierra. También se denomina Gaia a la clase de planetas considerados habitables para la especie humana y sus ecosistemas asociados.

Gran Asoka

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Pantano Sombrío o Gran Asoka, un páramo cenagoso y decrepito salpicado de árboles esqueléticos con ramas astilladas y lastimeras. Al oriente de la Gran Dorsal.

Gran Dorsal

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Sistema montañoso de dominación glacial, situada entre los Pasos de Frontera y el Valle del Dag.

Gran Faro de Mercaderes

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Torreón guía que da entrada a los muelles occidentales de la ciudad de Ciudad del Lago.

Jaima

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Tienda de campaña de los aramitas nómadas, hecha con piel de cabra curtida ideal para largas travesías por zonas desérticas.

Jataq

Referencia Galáctica; Tecnología de energía basada en Minzlli, principalmente para maquinaria, astronaves y armamento. En el caso del armamento la unidad de medida de potencia es el Megatón y se dividen en niveles conocidos como N, progresando en potencia de escala N1, N2, N3, N4, N5, N6, N7, N8, etc.

Khauttaff

Referencia sobre el Planeta Petrus; Término para referirse despectivamente a un traidor en la lengua petrarca.

Kijak

Referencia sobre trama Exodus; Como parte de la paz reinante una nueva corriente de pensamiento denominada Kijak hizo acto de presencia y con ella una orden de científicos neutrales expertos en todas las facetas del conocimiento humano y vampírico, con un centro neurálgico en el antiguo mundo que se consideraba la más probable capital del antiguo estado arcano… un sistema rebautizado como Upsala.

Laguna Joven

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Laguna al oriente de la aldea de los Dag, en el Valle del Dag-Guiora.

Liga de Mercaderes

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Antiguo estado cuya capital era Ciudad del Lago, etnia caucásica. Republica dominante en las tierras del mismo nombre. – ver Mercaderes.

Llanuras Sedientas

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Una tierra yerma e inmensa que daba paso a una altiplanicie desecada, miscelánea de tierras agrietadas y arcillosas, viciadas bajo el castigo de un sol inmisericorde y poblada por esqueletos blanquecinos, polvorientos y semienterrados de los grandes dragones. Situada entre el Gran Asoka y la región de Mercaderes.

Magistrado

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Cargo de noble príncipe mercante con derecho de voto en el senado de la Liga de Mercaderes.

Meharis

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Camellos estilizados y elegantes, de patas altas y pelaje albo. Cuidados y criados con esmero por los aramitas en los Pasos de Frontera de Nemeron. Esta especie al igual que muchas otras era endémica de la antigua Tierra y fue importada durante los procesos de Terraformación en los diferentes mundos.

Menoch

Culto neo-budista con tintes judeo-cristianos-islámicos de carácter apocalíptico-mesiánico originario de Crosaurius. – ver Apéndice C.

MIG

Referencia sobre trama Exodus; Siglas de: Moneda Imperial Galáctica

Profeta del Crepúsculo

Referencia sobre religión Menoch; Profecía, personaje legendario y liberador según el culto Menoch. Conducirá a los hombres al Yihad. Kadosh.

Neffut

Guardia personal de Profeta del Crepúsculo y posteriormente de los senescales de Bastión del Desierto y en Exodus; nueva Orden de Monjes Guerreros del Estado de La Yihad.

Nemeron

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Cuarto planeta y único habitable del sistemas Nemeron.

Neo-Menoch

Referencia sobre religión Menoch; Cisma del culto Menoch que basa el poder y la dirección de la religión en la case sacerdotal. – ver Apéndice C.

Padres Celestiales

Referencia sobre Religión Menoch; También llamados Celestiales, Termino casi religioso atribuido a la humanidad, antes de la caída bajo el dominio de los Patriarcas Oscuros.

Palacio Ducal

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Un castillo sobrio y altivo, coronado por cuatro almenaras blancas y magníficas como la luna. Una apuntando a cada punto cardinal. Y dando paso a una muralla alta y robusta, muy superior incluso a la que rodeaba al resto de la arcana ciudad sobre la que se aposenta, Ciudad del Lago. Sede política del senado y del Dux de Ciudad del Lago.

Pasos de Frontera

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Bastas tierras y rutas por las que transitaban los nómadas al oeste de la Gran Dorsal. Se extendían justo en los límites exteriores, entre la Gran Dorsal y el Desierto Profundo.

Pastillas de Trance

Medicación de uso extremo para las situaciones límite, que todo piloto de la flota corsaria y antiguamente durante el viejo imperio, llevaba en su cinturón de emergencia. El abuso de ellas produce la muerte.

Patriarca

Jefe o Líder vivo de un clan, tribu o ascendencia. Generalmente el más anciano o noble de entre los miembros del linaje. Son famosos los patriarcas de los aramitas y la Hermanad.

Patriarca Oscuro

Corrupción del término Aurantiano Patriarca, neologismo tomado por los vampiros, para autodenominar a los gobernadores de las antiguas provincias imperiales después de la llegada al poder de Abaddón. También conocidos como Reyes Dragones.

Príncipe Mercader

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Patriarca de una familia noble de Ciudad del Lago o de otras regiones de La Liga de Mercaderes. Solo siendo Príncipe se puede acceder al cargo de Magistrado. – ver Magistrado.

Torreón del Dragón

Más bajo y tras la corte y las estancias palatinas del Dux. Era una torre tan gruesa como una ciudad enana, que lucía un gran estandarte casi tan alto como la misma torre, de color purpúreo y con el emblema de la ciudad, un león dorado rampante. Su interior hueco, se decía, alcanzaba hasta la misma tierra bajo la laguna. Y en él, en sus distintas y amplias bóvedas de cada una de las más de cien plantas, se albergaban amarrados los temibles navíos lunares, los Drakkar.

Trono del León Dorado

Trono del Dux y metáfora para designar al poder del Dux de Ciudad del Lago.

Estigia

Sistema y planeta capital de Provincia del antiguo Imperio y posteriormente sede la casa regente del mismo nombre.

Pretorianos

Referencia sobre trama Exodus; Orden Militar de Maestros guerreros del Imperio del Sol. Su símbolo es una Cruz de Hierro.

Región del Cuerno Blanco

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Limite Oriental del Gran Asoka.

Reino de Esaú

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Reino fundado por el vampiro Esaú, el aramita. Al Norte de los Pasos de Frontera.

Retahíla Menoch

Referencia sobre religión Menoch; Tradición oral de los seguidores del culto Menoch. – ver Menoch.

Rimpoche

Maestro Lama en Crosariano Clásico.

Samit

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Habitáculo central o Samit, Estancia central de la Jaima del patriarca aramita, salpicada de tapices, alfombras y velas que iluminaban tenuemente.

Siete Ciudades Magnificas

Referencia sobre el Planeta Nemeron; Las siete ciudades que componen el reino de Esaú. Su capital es la Ciudad de los Grandes Puertos.

Sistema Madre

Sistema planetario de Gaia. - ver Gaia.

Troya

Única Ciudad habitada del planeta Dilum. Una esfera hueca de trescientos kilómetros de diámetro, compuesta por miles de niveles donde se extendían viviendas, fábricas y astilleros, templos, palacios y centros administrativos, áreas de recreo y toda suerte de academias y centros para la formación de sus ciudadanos. Tras el encuentro entre Kadosh y Laertes se descubrió que aquella monumental estructura era realmente la mítica astronave Aurantia, a la que Hammurabi se refiere en sus textos.

UOM

UOM (unidades de Oro Millium)

Upanishads Sanatana Dharma

Referencia religión Menoch; Libro Sagrado Menoch. Se divide en Suras o capítulos y estos en Versículos. – ver Apéndice C o Menoch.

Yeriba

Referencia sobre trama Exodus; Orden de guerreros Vampíricos del estado de La Marca.

Yihad

Referencia sobre religión Menoch; La Guerra Santa en el culto Menoch. – ver Menoch.

Nuevo estado teocrático de Exodus.

Esto no es un adiós, es un Hasta Pronto¡¡¡

Descubre otras novelas mías en:

http://sergiotapia.es

Puedes contactar conmigo y darme tu opinión en:
Twitter: **@stapial**

FaceBook: facebook.com/sergiotapialuque

Aprecio mucho tus comentarios.
Por favor, marca cinco estrellas en la web de Amazon Kindle o si usas un Kindle o la app, pasando a la página siguiente.



Espero que hayas disfrutado mucho con la lectura, muchísimas gracias por elegir esta novela, Salud & Suerte¡¡¡